DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék:
SOLDNER
SECRET WARS

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2007. No. 09.

1896 Ft
9771217638003 07009
előfizetve: 1384 Ft

E3
36 oldal + videobeszámoló

Bemutató
THE WITCHER®
Exkluzív képek, infók és interjú

58. oldal
OVERLORD
teszt

62. oldal
GRAW 2
teszt

76. oldal
CIVILIZATION IV
Beyond the Sword teszt

GEARS OF WAR
bemutató

FHM PÓKERBAJNOKSÁG

PEPSI MAX és a MERKUR SPIELO bemutatja:

II. FHM EGYÉNI PÓKERBAJNOKSÁG

SZEPTEMBER 7–16.
BUDAPEST

- INDUL A LEGNAGYOBB MAGYAR PÓKERVERSENY!
- A NEVEZÉS INGYENES!
- JÁTSSZ AZ ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKÉRT!
- JELENTKEZZ MOST!

Jelentkezési határidő: 2007. augusztus 28. A jelentkezési lapot és a verseny részleteit megtalálod a *www.pokerverseny.hu* oldalon.

Az esemény fő partnerei:

PEPSI MAX

MERKUR SPIELO

A NYERŐK HOZZÁNK JÁRNAK!

Az esemény további partnere:

annyi a világ, amennyit beletöltesz

Dreher

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (bate) Bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
Szerkesztők: Szelei Stefánia, Berkovits Imre

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-Rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Ismét túl vagyunk egy E3-on... Ilyenkor veszem észre, hogy milyen gyorsan is telik az idő. Az E3-mal kapcsolatban szinte csak pozitívumokkal szolgálhatok. Az tény, hogy égbekiáltó bejelentés, forradalmi megmozdulás nem történt, de a kiállított játékok színvonala minden eddigit felülmúlt. Ennyire durva PC-s játékfelhozatallal már régen nem találkoztunk. Hamarosan megjelenik a Bioshock, amivel kezdetét veszi minden idők egyik legnagyszerűbb második féléve. Assassin's Creed, Call of Duty 4, Gears of War, Viva Pinata, Crysis, Medal of Honor Airborne, NFS Pro Street, Witcher, és még sorolhatnám azokat a címeket, amikkel még idén játszhatunk. Summa summarum egy jóval bensőségesebb, ám ennek ellenére tartalmas E3-on vagyunk túl. A szokásos beszámolónkon kívül mindenképpen szeretnénk figyelmetekbe ajánlani a DVD-n található PC GURU Live E3-as videót, amiben igyekeztünk nektek bemutatni mindent, amivel a Santa Monica-i show-n találkoztunk.

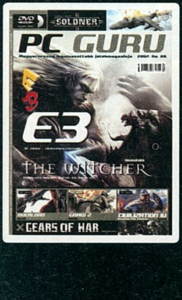
Alig lett vége a tengerentúli kiállításnak és máris a következőre készülünk. A lipcsei Games Convention eddig kénytelen volt nagytestvére árnyékában meghúzódni, idén azonban fordul a kocka. Amerikában több cég is jelezte, hogy az „európai E3-ra" exkluzív bemutatókkal és nagy bejelentésekkel készülnek.

A játékszakma tehát aranykorát éli. Ha az idei konzolmegjelenéseket is számba veszszük, akkor a Halo 3 és a GTA 4 megjelenésével értékesítési szempontból minden idők legtöbb bevételt hozó esztendőjét fogjuk zárni.

Sasa

A Guru legyen veletek!

PC GURU team



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. SZEPTEMBER 01-én jelenik meg!

05

AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Söldner: Secret War
08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

12

BEMUTATÓK

12 E3 beszámoló 14 Gears of War 17 Rise of the Argonauts
18 Call of Duty 4 21 NFS ProStreet 22 Mercenaries 2 24 Bioshock
26 Universe at War 28 Crysis 30 Hour of Victory 33 The Club
28 Crysis 34 Stranglehold 36 Age of Conan 38 Fallout 3
41 Hellgate: London 42 Viva Pinata 44 Medal of Honor Airborne
45 Space Siege 46 Unreal Tournament 3 48 The Witcher

58

ISMERTETŐK

58 Overlord 62 GRAW 2 66 Alpha Prime 68 Transformers the Game
71 Fable/Jade Empire magyar kiadások 72 Ratatouille 74 TV Giant 76
Civilization IV: Beyond the Sword 80 Monster Madness 82 Caesar 4/Rise
of Legends magyar kiadások

88

ROVATOK

88 Játék mentőöv 90 Gondolatébresztő 92 NosztalGuru
108 Teljesítményteszt: Lost Planet 110 Mobil játékok 112 HAG
114 Hardver mentőöv 117 Szoftver mentőöv

94

HARDVER

94 Hardver hírek 100 Ati Radeon HD2600 Pro/XT 104 Processzormagok
háborúja

118

KÜLVILÁG

118 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények, társasjáték...

Mi volt a legjobb az E3-ban?

Joc

A Crysis mellett nyilvánvalóan nem lehet szó nélkül elmenni. Egészen elképesztő lesz ez a játék, ez megint bebizonyosodott, de hát ebben már nem is kételkedhettünk, erre már sokadszor kaptunk bizonyítékot! Azt hiszem sokan dörzsöljük már előre a tenyerünket és alig várjuk hogy végre kezünkbe kaparinthassuk a végleges verziót. Mindamellett érdemes megjegyezni, hogy a tenyérdörzsöléssel nem vagyunk egyedül. Hasonlóan tesznek a hardware-gyártók is, mert bizony ahhoz, hogy teljes pompájában élvezhessük a hentelést, a rohangászást és főleg a multizást, igencsak erős vasra lesz szükség. Szóval ismét lehet készíteni a kalapácsot a malacpersely mellé; biztosak lehettek benne, hogy szükség lesz rá...

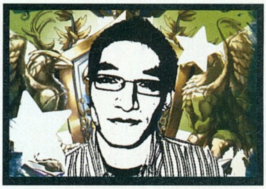
Grath

Ugyan annak cseppet sem örültem, hogy az idei E3-at messze elkerülték az új játékok bejelentései, az legalább kárpótolt, hogy az idei ősz minden idők egyik legerősebb felhozatalát hozza, ráadásul minden platformon egyszerre – csak bízzuk pénztárcával a remek játékok áradatát. RPG-kedvelő szívemnek rengeteg játék volt kedves, a befutó a novemberben X360-ra (és ha az égiek úgy akarják, valamikor a PC-re is) érkező Mass Effect volt. Gyönyörű, hihetetlenül kidolgozott személyiséggel rendelkező karakterei vannak, a játéktér hatalmas, a sztori meg Bioware-minőségű. A Bioshock is nagyon hangulatos volt, alig várom már a végleges verzió érkeztét; és a Fable 2 kipróbálása is feledhetetlen élmény volt. Természetesen a Halo 3 is lenyűgözött, és én is alig várom a Rock Band megjelenését – na azt mindenkinek ki kell próbálnia! Persze ott van még a Crysis, a Call of Duty 4, a Jericho, az Unreal Tournament, a Need for Speed, a Medal of Honor, a Viva Pinata, meg a millió konzolos és kézikonzolos játék. Azt hiszem nemsokára el kell adnom az egyik vesémet...

Sasa

Az idei E3 a riadalmak ellenére nekem nagyon bejött. Kevés ember, semmi tolakodás, ráadásul az eddigiekkel ellentétben mindenre, minden játékra jutott idő. Számomra a kiállítás legnagyobb meglepetését az általam legjobban várt játék, a Halo 3 okozta. Az első, egyjátékos módot bemutató demó nagyszerűre sikeredett. A játék valami gyönyörű, az AI még mindig példanélküli, így nincs kétségem afelől, hogy az év legjobb FPS-ével lesz dolgunk – főleg, ha a készítőknek sikerül megoldani az online kooperatív játék lehetőségét. A Halo 3 mellett éljen a Rock Band, illetve a Gears of War PC-s változata, online kooppal, pályaszerkesztővel és a Live támogatással. A pozitívumok mellett megemlíteném a negatívumokat is.

Sajnos Grath-tel átaludtuk a Take Two által érthetetlen módon hajnali nyolckor rendezett sajtótájékoztatót, így a GTA 4 bemutatót lekéstük, láttuk viszont az Assassin's Creedét, amiből számomra csak az nem derült ki, hogy ebben az amúgy elképesztően szép programban mi is lesz maga a játék. Na de sebaj, a Ubisoft montreali csapatában eddig még nem kellett csalódnom, biztos kitalálnak valami fantáziadúsat rá. Novemberben mindenesetre kiderül.



Bate

Mivel az E3 négy napja alatt a Balatonnál töltöttem az időmet, s ezen nyaralás keretén belül rengeteget Guitar Heroesoztunk – ami az első számú konzoljátékká lépett elő nálam –, ezért a legjobban ezen szórakozás továbbfejlesztett változata, a rendkívül ütős Rock Band tetszett. Két gitár, egy dob, egy mikrofon. Mi más kerekedhetne ebből, mint egy hatalmas buli? Már nagyon várom, hogy a szerkesztőség többi tagjával együttest alakítva letesztelhessem ezt a nagyszerű játékot. PC-s fronton egyértelműen Grath Fallout 3-as beszámolója keltette fel az érdeklődésemet (és indította be az irígységemet), de nem hagyott hidegen az új Need for Speed és a Fable második része sem.

Chris

Nekem az E3 kizárólag egy játékról szólt: a Call of Duty 4 volt az, ami megragadott. Gőzerővel töltöttem le a videókat, és ha éppen nem volt szervezett raid a WoW-klánban, akkor olvastam a különböző előzeteseket, beszámolókat is. Aztán visszajöttek a srácok is, kifaggattam őket, és ez alapján teljesen biztos: az év legjobb játéka a Call of Duty 4 lesz. Gyönyörű és változatos, és sokkal, de sokkal jobbnak tűnik, mint a hármas epizód, amit X360-on volt szerencsém végigjátszani. Persze lesz még tengernyi játék, amit kipróbálok (a Hellgate például), de mivel nincs új Battlefield és nincs új WoW-kiegészítő (tényleg, miért nincs?!), most a CoD4 lett a kedvencem!

SÖLDNER

Secret Wars

fejlesztő > Wings Simulations kiadó > JoWood web > soldner.jowood.com

Jelen cikkünk írásának időpontjában minden melegrekord megdőlni látszik hazánk területén, ám hiába a hőség, még ilyen kánikulában sem állhat le A Játékmagazin hegesztése. Az embert rekkentő rekkenő hőség egy jót már biztosan garantált: olyannyira el volt foglalva mindenki saját maga lehűtésével, hogy idő sem maradt arra, hogy velünk kiszúrhassanak, és randa folyományként ne érkezhessen meg a beígért augusztusi teljes játék. Íme:

A TITKOS HÁBORÚ

Valamelyest képzavart kelthet a cím, hiszen a gépesített viaskodás nem az a fajta műfaj, amit oly csendben meg lehetne oldani, de a megcélzott 2010-ben már ez sem lesz elképzelhetetlen (tanácsos lesz alkalmanként lecsekkolni majd a nagyi telkét, hátha ott aratnak a tankok...). Itt vívnak modernkori utódaink parázs ütközeteket, becsületért, igazságért, vagy tíz nullával felhizlalt bankszámlákért. Eme betonpillér szilárdságú alapokon nyugvó hipotézis indítja útjára a virtuális katonát, azaz Minket, hogy a világhálón mindenfelé bevonuló bajtársainkkal együtt megvívhassuk a saját kis házi háborúnkat. A lehetőség három hosszú esz-

Az együttműködés ebben a játékban is nélkülözhetetlen taktikai elem

tendeje adott volt, s most kicsit felmelegítve, a kezdeti hibák kiköszörüléséhez szükséges javításokkal egyetemben újra megméretteti magát, a stílusát tekintve leginkább a Battlefieldekhez legközelebb álló játék. A seregbe való jelentkezés feltétele a hadsereg jelszavának az ismerete. Egy vérbeli baka tudja, hogy ez a: 4K8FD-RAA8U,7B23B-HUBK4 című induló, melyből a vesszőt sem illik kihagyni, amikor megadjuk!

Belépvén a bázisra a lehetőségek tárháza vár ránk. Mindenképpen a szólómóddal érdemes kezdeni, hiszen amúgy nincs túl gazdagon ellátva információval a felszerelés, emiatt magunknak kell kitapasztalnunk a harcászati eszközök mikéntjét, erejét, hatékonyságát, és a többit. Egymagunk végtelen sok generált küldetést küzdhetünk végig, célszerű itt kitapasztalni a legjobb ár/érték-arányú arzenálkombinációkban rejlő lehetőségeket. Ugyanis sokaknak ismerősként fog most hangozni a vásárlásos szisztéma, ami egy az egyben a Counter-Strike rendszerének átcsent mása – hisz ez lesz a multi kulcsa. Ami viszont tovább bonyolítja a dolgot, hogy a járművek fajtáját és számát ugyanígy súlyos kötegek kipakolása árán szólíthatjuk majd magunkhoz – értelemszerűen mindig válogathatunk az aktuális egyenlegünk eréjéig respawn előtt. A masinákkal viszont csak óvatosan, hisz nincs is szebb látvány annál, mint amikor egy méregdrága Apache egy kezdő karmaiban hasznos, az ellenfél erőiben okozott káresemények nélkül egy fa fogságában végzi csinos halomnyi ócskavasként. Majd száz féle fegyvertípusból kell kiderítenünk, stílusunkhoz melyik a legjobb útitárs, valamint a bevethető taktikákhoz mely járműveket válasszuk, hiszen a géppark, mely tankokat, harcászati járműveket, helikopácsokat (ezek egyes típusai képesek más járműveket is szállítani!) és repülőket egyaránt tartalmaz, szám szerint olyan jó hetvenet.

TŰÜÜZ!

Kezdeti flancolásaink után, online rendszerint rögvest a mélyvíz lesz a tréningek csúcsa, hisz a szimpla kampány harmatos botjait bárki seperc alatt körbekuncogja. Szerencsés együttállás esetén egyszerre akár 32-en kóstolhatnak bele a tucatnyi játékmód valamelyikébe, vegyük sorra ezeket. Ahogy az a multira kihegyezett örömforrásoktól elvárható, a Deathmatch és csapatalapú társa itt is tiszteletét teszi, magyarázatra nem szorul. Ugyanígy a játékos alapműveltség része a CTF, ennek sajátos vadhajtása a Capture The Vehicle, ami magyarul ellenséges jármű elkobzását jelenti. Akad még Conquest, és ennek felgyúrt változata, a Super Conquest, előbbi a bázis, utóbbi a vezérépület mellett az összes többi ellenőrzőpont birtoklását is a győzelem feltételei közé helyezi. Egy utolsó, sajátos lehetőség még adott, miszerint aki inkább Napóleoni vénával rendelkezik, az beléphet egy úgynevezett Commander módba, ahol egy szatellit-térképet nézegetve menedzselheti a csapatát tanácsokkal, illetve egységeket is vásárolhat bajtársai számára. Mindezt a zavargást kétszáz beépített gesztus segíti jobban átélhetővé tenni, csak bírjuk megjegyezni a hotkeyeket.

TECHNIKAI DOSSZIÉ

Vitathatatlan tény, hogy a grafikai körítés nem az a szájtátós figura, de a mai gépek teljesítményének függvényében minden képjavító földi jóval megspékelve is gyors futást érhetünk el, ami így már korrekt végeredményt képes produkálni a korához képest. A terep teljes leamortizálhatósága is remek húzás, hisz ha épp nem látjuk merre van az akció, az éppen kidőlő fák, omladozó épületek kitűnően jelzik a cimborák csínytevéseinek helyszínét.

Tehát Tisztelt PCG katonák, háborúra fel, hogy aztán az idei év végén érkező folytatásban a legjobbak lehessünk!

A Söldner minimum gépigénye a következő: P3 1.4GHz processzor, 256 MB RAM, 32MB VRAM, 1 GB HDD.

A terepjárók ellen érdemes repülőgépet bevetni, nekünk ez bevált

DVD tartalom

Sokan lelkesedéssel fogadtátok PCG Live műsorunkat, aminek persze mi is nagyon örültünk. Igyekezni fogunk a jövőben is folytatni ezt az áldásos sorozatot, most viszont kicsit rendhagyóak leszünk, ugyanis megszakítjuk műsorunkat egy olyan videónak köszönhetően, melyet az E3-ról állítottunk össze nektek. Emellett érdemes lesz bekukkantanotok videók könyvtárunkba is, ahol rengeteg E3-as előzetes vár benneteket. Többek közt megtalálhatjátok ott személyes kedvencemnek, a Call of Duty 4-nek a bemutatóját is, mely láttán már most érzem, hogy fergeteges játékélményben lesz részünk a megjelenéskor!

Demo no. 1.

GHOST RECON Advanced Warfighter 2

Úgy tűnik, hogy Tom Clancy nevével fémjelzett játékok sikere töretlen, a folytatások egyre csak követik egymást – de egyelőre mi ezt egy cseppet sem bánjuk. A kiadó legújabb, katonai alapokra építkező akciójátéka a konzolos verziótól eltérően egy FPS-nézetből játszható program, mely annak ellenére, hogy teljesen más csapat készítette, nem is sikerült rosszul. A demóban egy amerikai határhoz közeli mexikói településen kerülünk bevetésre, ahol pár tüzérségi üteget kell szellemtársainkkal együtt semlegesítenünk.

Irányítás:

W, A, S, D – Karakter mozgatása
V / C – Testhelyzet változtatása
1-4 – Ghostok és csapattársak kiválasztása
Középső egérgomb – Parancslista
TAB – Taktikai térkép
N – Éjjellátó

Demo no. 2.

HARRY POTTER and the Order of the Phoenix

Miközben külföldön épp a minap jelent meg Harry Potter kalandjait lezáró hetedik könyv, nekünk lehetőségünk akad az ötödik rész filmváltozatának átélésére – hála a filmmel egyidőben megjelent játékváltozatnak. A DVD mellékletre felkerült demó sajnos csak nagyon rövid ideig enged bepillantást a teljes változatba, de szinte mindent kipróbálhatunk benne a végleges verzióból.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Bal Shift – Futás
Szóköz – Cselekvés
Bal egérgomb – Varázslat (lenyomva tartani plusz egeret mozgatni)
Jobb egérgomb – Célpont változtatása
TAB – Térkép

Demo no. 3.

Ratatouille

Napokban kerül L'ecsó címmel a magyar mozikba a mesterszakácsnak készülő francia patkány történetét feldolgozó egész estés animációs rajzfilm, melyből persze egy remek kis platformjáték is született. Ennek demóját próbálhatjátok most ki ti is, amelyben egy piactéren rémíthetjük halálra a megszeppent eladókat. Na jó, célunk természetesen a pályán található csillagok és elemek begyűjtése lesz, de mi sokkal jobban élveztük az előbbit.

W, A, S, D – Remy mozgatása
J, L, I, K – Kamera forgatása
Szóköz – Ugrás
G – Akció
T – Tárgyak eldobása
H – Támadás
E – Szaglás

Share WARE

Secrets of Great Art

A régi festmények hangulatát nehéz visszaadni egy játékban, ám a Secrets of Great Art névre keresztelt játék mégis képes erre. A grafikájában is ódivatúnak tűnő programban a megfigyelőkészségünket tehetjük próbára több különféle pályán, ahol a képek közt megbúvó különbségekre vadászhatunk, vagy épp tárgyakat kutathatunk fel a játéktéren.

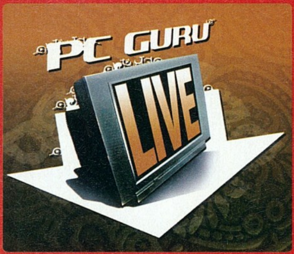
Turkáló

VirtualBox

Sokan nem mernek Linux, vagy egyéb operációs rendszert telepíteni számítógépükre, tartva a rendszer teljes összeomlásától, vagy netán kedvenc programjai inkompatibilitási gondjaitól. A VirtualBox nekik nyújt segítő kezet, ugyanis használatával könnyedén telepíthetünk bármilyen rendszert a már meglévő Windows operációs rendszerünk mellé úgy, hogy száz százalékig biztosak lehetünk abban, nem okozunk galibát a már meglévő rendszerben. A VirtualBox tulajdonképpen egy virtuális számítógép, de sok társával ellentétben ez ingyenes.

Mozi

Ebben a hónapban az E3 apropójából félig-meddig szüneteltetjük PCG Live rovatunkat, ezért a megszokott módon feltettük hat ígéretesnek tűnő mozi bemutatóját lemezünkre. Ezek közül külön figyelmetekbe ajánlanánk a Lost-producer filmjének előzetesét, illetve Denzel Washingtonnal készülő American Gangster című mozit. Ezeken kívül, ha elég bátornak érzitek magatokat, megnézhetitek a Hitman trailerét is. Csak óvatosan!



PCG LIVE!

PCG Live műsorunkban most teljes egészében az E3-é a főszerep, ugyanis két szerencsés szerkesztőnk idén is kijutott a megújult E3-ra, ahol szokás szerint a kiadók bemutatták legújabb portékáikat. A DVD mellékletre felkerült több mint egy órás filmben igyekszünk nagyvonalakban beszámolni az eseményről, ami mellett sajnos már nem igen jutott hely egyéb műsorainkra. Ezen kívül ne felejtsétek el meghallgatni PCG Live Podcast rádióadásait sem, hiszen egy könyvtárral odébb vár benneteket a harmadik és a negyedik adás is!

KILLING Spree

Ebben a hónapban két mod is található Killing Spree rovatunkban, mindkettő a Far Cryhoz készült (a Planetfall és a Tuesday & Ark). A Plantetfallban csapatunk egy idegen bolygó felfedezésére indul, ahol űrhajónk lezuhan. A környezet itt valóban idegen és érdekes. A Tuesday and Ark című alkotás is hasonlóan egyedi látvánnyal vár benneteket, de itt a lövöldözés helyett inkább már a fejtörőkre fektették a hangsúlyt a fejlesztők.

Játékdemók: Dead Reefs / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 / Harry Potter and the Order of the Phoenix / Ratatouille

Animációk: Bioshock / Blacksite Area-51 / Call of Duty 4 /Conan / Dungeon Hero / Empire Earth 3 / Eve: Revelations 2 / GTA 4 / Halo 3 / Halo Wars /Hellgate London /Need for Speed: Pro Street / NHL 2008 / Star Wars: Force Unleashed / Stranglehold / Turning Point / Unreal Tournament 3

Javítások: Command & Conquer 3 v1.06 / Company of Heroes v1.7 / Overlord v1.1 / Quake 4 v1.4.2 / Rainbow Six Vegas v1.05 Mozielőzetesek: 1.18.08 / American Gangster / Golden Compass / Hitman / The Invasion / Wall-E

Shareware játékok: Secrets of Great Art / Ancient Hearts and Spades / Bubble Bay / Charma / Escape From Paradise / Foxy Jumper / Mayawaka / The Dark Legions / The Magicians Handbook Cursed Valley / Venice Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia

Háttérképek: BioShock / Medal of Honor Airborne / Colin McRae: Dirt! (2db) / Medieval Total War 2 / Need for Speed: Pro Street / The Agency (2db) / Tom Clancy: End War (2db) Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3788 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.6 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.01 / AdAware SE Personal v7.0.1.5 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 /Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

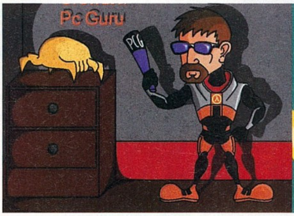
írta · Darths

PCG Online

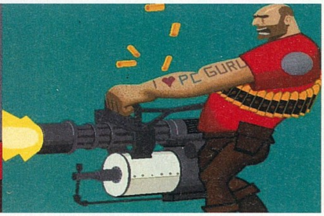
Sajnálatos módon egy tragikus dolog történt az elmúlt hónapban. Az egyik olvasónk, Ippon – aki ráadásul több pályázaton győzedelmeskedett tesztjeivel –, életét vesztette egy motorbalesetben. A hír megrázta az egész online közösséget, hisz többen jól ismertük Ippont, és szinte felfoghatatlan, hogy többet nem találkozhatunk vele sem virtuálisan, sem máshogyan. **Nyugodjék békében!**

No de evezzünk derűsebb vizekre, hisz rengeteg minden történt ebben a hónapban is, elsősorban az E3 okozta a legnagyobb felhajtást. Minden nap végén Grath jelentkezett a weboldalon egy kisebb összefoglalóval az eseményről, nem beszélve arról, hogy minden PC-s anyag felkerült az adatbázisunkba, úgyhogy visszamenőleg is csemegézhettek, ha esetleg nem lenne elég a mostani harminchat oldalas összeállításunk. Tovább húzódik a Star Wars: Knights of the Force már-már szappanoperába illő históriája, ugyanis a nagyszabású Jedi Academy mod készítője lassan 4 éve hitegeti a rajongókat, hogy már csak hetek kérdése és végre elkészül remekművével. Úgy néz ki, hogy ezúttal tényleg nem csak üres beszéd a megjelenés, és hamarosan kézhez kaphatjuk a – vélhetően – valaha készült legprofibb ingyenes modot, ami előreláthatólag 2 GB-nyi helyen terpeszkedik majd. Aki esetleg nem lenne képben, az a www.pcguru.hu/788-as linken minden információt megtalál. Nem telhet el hónap webfejlesztések nélkül sem, így az E3-ra való tekintettel átalakítottuk kicsit a letöltések, hogy egyszerűen visszakereshetőek legyenek a feltöltött anyagok – napokra visszamenőleg. Emellett a büntető rendszerünk is átesett némi ráncfelvarráson, így most már követhető, ki miért kapta a figyelmeztetését. Véget ért az MS Paint rajzverseny is, amire hihetetlenül kreatív alkotásokat küldtetek, úgyhogy mindenkinek jár a tapsvihar, ráadásul az első három helyezettet értékes nyereményekkel jutalmazzuk, illetve három vigaszdíjat is kiosztunk azoknak, akik épphogy csak lemaradtak a dobogóról.

Mostantól minden értékelő doboz tetején láthattok egy számsorral kiegészített linket, ami az adott játék online adatlapjára mutat. Tehát például az Overlord tesztnél 595 látható, így www.pcguru.hu/595 webcímmel azonnal elérhetitek a játék részletes adatlapját, benne minden anyaggal, ami a weboldalon az adott játékhoz megjelent (hírek, letöltések, képek, tesztek, végigjátszás stb.).



1. helyezet - beküldte: ***Pá Dee***
Freeman kezében a Guru is hatásosabb...



2. helyezet - beküldte: ***Szpet***
Egy átlagos olvasónk boldogabb pillanata...

Paparazzi

A következő online verseny ezúttal a Levrovban már bejáratott móka lesz, azaz örökítsd meg egy lány ismerősödet minél extrémebb, ötletesebb, avagy mókásabb szituációban, miközben a Gurut olvassa! Ha kész a fotó, irány a weboldal, ahol megtalálod a további részleteket!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Wii, NDS, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

AKCIÓK ÚJ SZAKÜZLETÜNK NYITÁSÁRA!

Europa Universalis 3 | Guild Wars: Eye of the N. | Civ 4: Beyond the Sword* | Rush for Berlin kieg.*

FIFA 07 | Need for Speed Carbon | GTA San Andreas | Prey | Heroes 4 pakk

Gothic 2 Gold | GT Legends | Neverwinter Nights pakk | GTR 2 | Sacred Gold | Tomb Raider Legend

Glory of the Roman E. | Commandos Strike F. | Lego Star Wars | Richard Burns Rally | Icewind Dale Saga | X3 Reunion

Act of War Gold ... 2 990
Age of Empires 1 Gold ... 1 290
Age of Empires 1+2 Gold ... 2 990
Age of Empires 3 HUN ... 6 990
Age of Mythology Gold ... 2 990
American C. Divided Nat. ... 990
American Conquest pakk ... 2 990
Ancient Wars: Sparta ... 9 990
Anno 1701 HUN ... 6 990
Aura 2 ... 5 990
Bad Day LA HUN ... 1 990
Baldur's Gate Saga ... 3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam ... 3 990
Battlefield 2 Deluxe ... 7 490
Battlefield 2142 ... 11 990
BF 2142 Northern St (kód) .2 990
BS: Harc a csodafegyv. H ... 1 990
Beauty Factory HUN ... 1 990
Bionicle Heroes ... 1 990
Black & White 2 ... 3 990
Black Buccaneer ... 4 990
Blitzkrieg Anthology ... 2 990
Blitzkrieg 2 ... 4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R. ... 1 990
Blizzard Anthology (aug)* ... 3 990
Starcraft+BW,Diablo,Warcraft 2
Breed ... 990
Brigade E5 ... 3 990
Brothers in Arms HUN ... 2 990
Brothers in Arms Earned ... 2 990
Caesar 4 HUN ... 3 990
Call of Duty Deluxe ... 3 990
Call of Duty 2* ... 5 990
Car Industries HUN ... 990
Céh 2 (Guild 2) HUN ... 6 990
Chronicles of Narnia ... 2 990
City of Heroes+Villains /on. 5 990
Civilization 3 Complete ... 2 990
Civilization 4 ... 4 990
Civ 4: Beyond the Sword* ... Jön
Code of Honor HUN ... 2 990
Codename Panzers P2 H ... 1 990
Colin McRae Rally 5 ... 2 990
Colin McRae DiRT(angol) 11 990
Command&Conquer pakk .7 490
Generals Deluxe ... 3 990
Tiberium Wars HUN ... 11 990
Commandos Strike Force . 1 290
Company of Heroes ... 9 990
Conflict Vietnam ... 1 290
Cossacks 2 ... 2 990
Cossacks 2 Gold ... 4 990
Counter-Strike Anthology ... 3 990
Counter-Strike Source ... 7 490
Crashday HUN ... 1 990
Dark Messiah of M&M H ... 6 990
DarkStar One ... 1 990
Desperados ... 990
Desperados 2 ... 1 990
Diablo 2+Lord of D.(aug)* ... 2 990
Disciples 2 Gold ... 1 990
Disney játékok, /-tól ... 1 190
Doom 3 ... 3 990
Dragonshard ... 1 990
Driver Parallel Lines ... 6 990
Ducati World Champ. ... 1 990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna ... 2 990
Dungeon Siege 2 Gold ... 5 990
Europa Universalis 3 HUN .6 990
Fable HUN ... 3 990
Faces of War ... 2 990
Fahrenheit ... 3 990
Fall: Last Days of Gaia H ... 990
Far Cry ... 1 290
FIFA 05 ... 1 990
FIFA 06 HUN ... 3 990
FIFA 07 HUN ... 7 490
FIFA Manager 06 ... 3 990
Flatout 2 ... 1 990
Flight Simulator 2004 ... 4 990
Freelancer ... 1 290
Genesis Rising ... 5 990
Ghost Recon Advanced* ... 2 990
Ghost Recon Adv. W. 2 ... 9 990
Glory of t. Roman Empire ... 1 990
Godfather (Keresztapa) ... 3 990
Gothic 2 Gold ... 1 990
Gothic 3 HUN ... 6 990
GTA San Andreas ... 3 990
GT Legends HUN ... 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN ... 3 990
GTR 2 ... 4 990
Guild Wars (2006) /online ... 6 990
Factions ... 6 990
Alapjáték+Factions ... 11 990
Nightfall ... 6 990
Eye of the North elővétel .5 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért ... 1 990
Harc Középföldéért 2. ... 3 990
Haegemonia Gold HUN ... 1 990
Half-Life 1 Antológia ... 1 990
Half-Life 2 ... 3 990
Half-Life 2 Episode One ... 1 990
Halo ... 3 990
Halo 2 (csak Vista) ... 12 990

HP 3 Azkabani fogoly ... 3 990
HP 4 Tűz serlege ... 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN ... 11 990
Heroes 4 Complete HUN ... 1 990
Heroes 5 HUN ... 6 990
Heroes 5 Hammer of F. H ... 4 990
Heroes 5 + Hammer HUN ... 8 990
Hidden&Dangerous2 Gold .2 990
Hitman 2+Contr+Blood M ... 4 990
Hospital Tycoon (angol) ... 8 990
Hoyle, 5 féle /db ... 2 990
Icewind Dale Saga ... 1 990
IGI 2: Covert Strike ... 2 990
IL-2 Sturmovik 1946 ... 6 990
Imperium Galactica 2 HUN ... 990
Infernal ... 9 990
Jade Empire HUN ... 7 990
Joint Task Force HUN ... 3 990
Just Cause ... 1 990
Karib tenger kalózai ... 1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S. 2 990
Karib tenger kalózai 3 ... 9 990
King Kong ... 2 990
Király visszatér HUN ... 3 990
L'ecsó (Ratatouille) ... 6 990
Legacy of Kain: Defiance ... 1 290
Lego (EVM), /db ... 1 990
Lock On ... 2 390
Locomotion ... 1 990
Lord of the Rings Online ... 12 990
LOTRO 60 napos kártya ... 7 990
Mafia ... 2 990
Mechwarrior 4 Vengeance .1 290
Medal of Honor Warchest ... 3 990
Medal of Honor Pacific A ... 3 990
Medieval Lords HUN ... 3 990
Moorhuhn, 4 féle, /db ... 1 990
Morrowind GOTY ... 2 790
NBA 07 ... 7 490

Need for Speed Under. 2 ... 1 990
NFS Most Wanted ... 3 990
Need for Speed Carbon H .7 490
Neverwinter Nights ... 1 990
Neverwinter Nights pakk ... 3 990
Neverwinter Nights 2 ... 7 990
NHL 07 ... 7 490
Oblivion (Elder Scrolls 4) ... 6 990
Oblivion Knights of the N ... 5 990
Oblivion Shivering Isles ... 6 990
Oblivion+Shivering Isles ... 9 990
Oil Tycoon 2 HUN ... 990
Open Season Nagy.vadon .2 990
Overlord (angol) ... 10 990
Pandora's Box ... 1 290
Panzer Elite Action ... 1 990
Paraworld HUN ... 4 990
Patriots ... 4 990
Pokoli Szomszédok HUN ... 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ... 2 990
Port Royale 2 HUN ... 1 990
Prey ... 2 990
Prince of Persia Warr. W ... 1 290
Prince of Persia Two Thr. ... 2 990
Quake 4 ... 3 990
Race Caterham ... 6 990
Rainbow Six Lockdown ... 2 990
Rayman 10th Anniversary ... 2 990
Resident Evil 4 ... 5 990
Richard Burns Rally ... 1 290
Rise & Fall: Civ. at War ... 3 990
Rise of Nations Gold ... 2 990
Rise of Legends HUN ... 3 990
Rollercoaster T. 3 Pakk ... 3 990
Rush for Berlin HUN ... 4 990
Rush for Berlin kieg. HUN* 4 990
Rush for Berlin Gold HUN* 7 990
Sacred Gold ... 1 990
Secret Files: Tunguska ... 3 990

Settlers 5 HUN ... 3 990
Shellshock NAM 67 ... 1 290
Shrek 3 ... 9 990
Silent Hunter 3 HUN ... 2 990
SH 3 kiegészítő: U-Boat ... 3 990
Silent Hunter 4 HUN ... 6 990
Sims Deluxe ... 3 990
Sims 2 HUN ... 12 990
Egyetem ... 7 490
Éjszakák ... 7 490
Vár az üzlet ... 7 490
Házi kedvenc ... 7 490
Évszakok ... 7 490
+ Cuccok, 4 féle, /db ... 2 990
Sims Állatos Krónikák H ... 7 490
Sims Kervárosi Krónik. H ... 7 490
Singles 2 HUN ... 1 990
Soldier of Fortune 2 Gold ... 3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Spellforce Platinum ... 3 990
Spellforce 2 ... 4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spiderman 3 (Pókember) ... 9 990
Splinter Cell ... 2 390
Splinter Cell Pandora T. H .2 990
Splinter Cell Chaos Theory 2 990
Splinter Cell Double Agent .5 990
S.T.A.L.K.E.R. ... 9 990
Star Trek Legacy ... 5 990
Star Wars Battlefront ... 5 990
Battlefront 2 ... 6 990
Best of (5 játék) ... 12 990
Empire at War ... 5 990
Emp.: Forces of Corrupt. .9 990
Knights of the Old Rep ... 3 490
KOTOR 2 ... 6 990
Lego Star Wars ... 1 290
Lego Star Wars 2 ... 4 990
Republic Commando ... 4 990

Régebbi SW játékok,/db ... 3 490
Starcraft + Brood W(aug)* .2 990
Starship Troopers ... 1 990
Supreme Commander ... 9 990
Teenage Mutant H. Turtles .4 990
Terrorist Takedown Titkos ... 2 990
Test Drive Unlimited ... 9 990
Thief 3 ... 1 290
Titan Quest Deluxe ... 6 990
Titan Quest Immortal Thr ... 5 990
Titan Quest Gold ... 9 990
TOCA Race Driver 2 ... 2 990
Tomb Raider Angel of D. ... 1 290
Tomb Raider Legend ... 3 690
Tomb Raider Anniversary ... 9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Trackmania United HUN ... 6 990
Train Simulator ... 2 990
Transformers ... 9 990
Túl a sövényen ... 3 990
Tycoon City New York ... 1 990
UFO Aftershock ... 1 990
UFO Afterlight HUN ... 4 990
Unreal Anthology ... 7 490
Vanguard /online ... 4 990
Verdák (Cars) ... 6 990
Vietnami forgószél HUN ... 4 990
Virtua Tennis 3 ... 8 990
Warcraft 3 + Frozen (aug)* 3 990
War Front HUN ... 9 990
WH Mark of Chaos HUN ... 7 990
WH40K Dawn of War goty .3 990
WH40K DOW Dark Crus. ... 6 990
World of Warcraft ... 5 990
WOW Burning Crusade ... 8 990
WOW 60 napos gamecard 7 990
X3: Reunion ... 1 990
Zoo Empire HUN ... 990
Zoo Tycoon 2 HUN ... 2 990

Szoftver szaküzlet

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

AUGUSZTUS 6-TÓL BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el majd hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

Friss információk: honlapunkon!

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Internetes rendelés:
Minden termék raktáron!
Várható érkezés:
már a következő munkanap!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.08.06-08.30., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

F09649

MED BUSI SUM

Kétféleképpen lehet megítélni az idei E3-at. Egyfelől lehet szomorkodni, hogy különösebb bejelentések nem voltak, hogy távol maradtak olyan programok, melyeknek a kipróbálását biztosra vettük (StarCraft 2, Wolfenstein 2, Prince of Persia).

Másfelől viszont itt volt minden idők legjobb játékfelhozatala: egyszerűen félelmetes, hogy minden kiadónál szinte csak remek programok voltak kiállítva, ráadásul mindegyik a megjelenése még az idén esedékes.

Szóval lehet panaszkodni, hogy többet várt az ember, és az is biztos, hogy a kiállítás is lehetett volna hírekben gazdagabb, de olyan még nem volt, hogy akárhová fordult is az ember, ott minimum két csodát látott, ráadásul minden gond, sorbanállás, üvöltözés nélkül ki is lehetett őket próbálni.

Nekünk tehát tetszett a tartalom, és a formával sem volt bajunk: a hotelekben megrendezett nyugis bemutatók, belsőséges interjúk sokkal jobbak voltak, mint a régi rendezvények nyomulós, hangos világa. Egyébként ez volt a fejlesztők véleménye is, nekik is sokkal inkább tetszett ez az új módi.

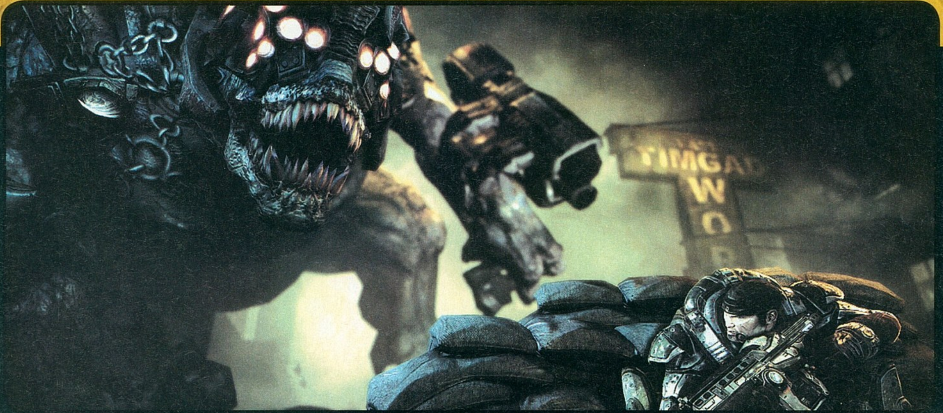
A kiadók elégedetlenkedtek talán a legtöbbet, hiszen bár ők találták ki ezt az új stílust, mégsem lett akkora hírverés a játékaik körül. Éppen ezért nagyon is elképzelhető, hogy a következő E3 már nem az angyalok városában kerül megrendezésre, hanem Amerika egy pörgősebb városában, mint amilyen Las Vegas vagy a nagyszerű New York. És ha ez igaz, akkor valószínűleg a nyugodt demózásokat is el lehet felejteni; úgyhogy akinek nem tetszett az idei show, az megnyugodhat, jövőre várhatóan sok minden visszatér a régi kerékvágásba.

És akkor talán a Duke Nukem Forevert is bemutatják...!

07

IA &
NESS
MIT

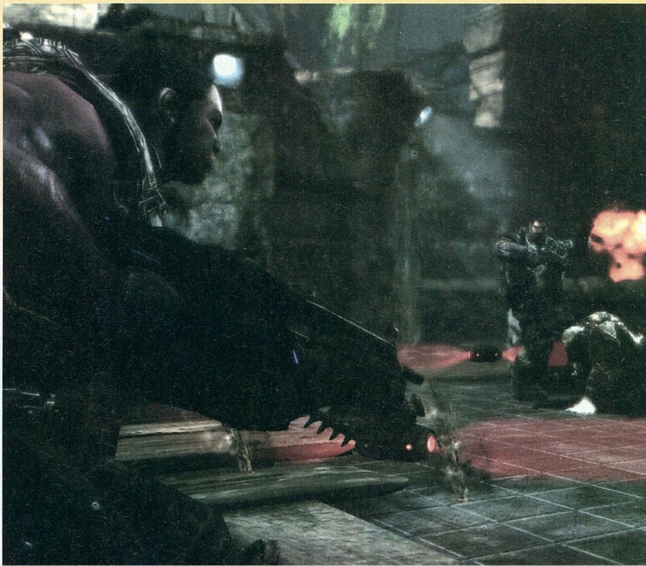
F09649



GEARS OF WAR

fejlesztő > ***Epic*** **kiadó >** ***Microsoft*** **megjelenés >** ***2007. november***

Ezt a játékot valószínűleg nem kell bemutatnunk egyetlen PC Guru olvasónak sem. A tavaly megjelent Xbox 360-as nagyágyú pillanatok alatt több mint négymillió példányban kelt el, valljuk meg, nem érdemtelenül. Az új Unreal motorral életre keltett alkotás ugyanis nem csak elképesztően gyönyörű, de hangulatos és lebilincselő akciójáték is egyben, mely forradalmat ugyan nem hozott kategóriájában, mégis képes



" Már két éve tudjuk, írjuk, hogy a Gears of War jön PC-re is, de jó volt látni, hogy az átirat a lehető legmagasabb minőségű lett!"

A pályaszerkesztővel teljesen új multiplayer pályákat is létrehozhatunk

Multiban egy rejtélyes új játékmód is rendelkezésünkre fog állni

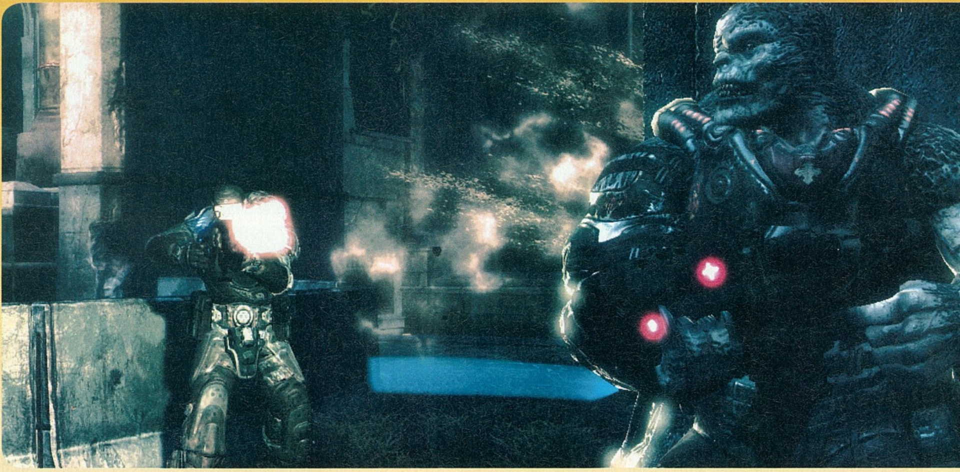
volt mindenki elismerését kivívni magának. Mint ahogy azt nagyjából egy éve megírtuk, a Gears of War készül PC-re is. A hivatalos bejelentésre azonban az idei E3-ig várni kellett ahol maga CliffyB demonstrálta az akciójátékok királyának PC-s változatát, amely már idén novemberben a boltok polcaira kerül.

A DEMONSTRÁCIÓ

Cliffy a GoW PC-s változatát egy vadiúj, az Xboxos verzióból teljes egészében kimaradt epizóddal prezentálta. Az aránylag kopár pályán egy hatalmas Brumak nevű (korábban csak az átvezető mozikból ismert) idegennel kellett küzdeni. A harc egyedül kilátástalannak tűnt, ezért Cliffy játékra invitálta barátját. Az Xbox Live PC-s megfelelője, amely a Halo 2-ben debütált, pár gombnyomással lehetővé tette a játékostárs invitálását, aki cirka öt másodpercen belül már vállvetve küzdött Cliffy oldalán. Hölgyeim és uraim, végre megszületett a világ első igazán király kooperatív játéklehetőséggel megáldott PC-s

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

akciójátéka, ahol az Xboxos változathoz hasonlóan a komplett sztori a haverjainkkal is végigjátszható lesz. Önmagában már ez is elég lenne ahhoz, hogy a Crysis mellett az idei év várólistájának élére kerüljön, az Epic azonban nem érte be ennyivel. Az öt új sztorialapú pálya, a kooperatív-mód és az új ellenfelek mellett ugyanis egy képesztő grafika, ami egy hangyányival szebb volt, mint az X360-as változat. Az eszméletlen képi világ egyetlen pillanatra sem akasztotta meg a számítógépet, amin 60 FPS-sel pörögtek az események. Cliffy elárulta, hogy elképesztő sok időt töltöttek a játék optimalizálásával, így egy középkategóriás gépen már játszható lesz a ki. A játék nehézségén semmit sem változtattak, így a legnehezebb fokozaton igazi erőpróbáló ütközeteknek lehetünk tanúi és résztvevői. A végső ellenfél legyőzéséhez nem árt, ha segítségül hívod az online lévő haverjaidat, ugyanis Grath-tel közösen minimum tízszer ugrottunk neki, mire kinyuvasztottuk.



Megdöbbentő, de a PC-s verzió sokkal jobban néz ki, mint az eredeti

pályaszerkesztőt is kapunk a játékhoz, így mindenki kedvére való arénát készíthet, hogy azon hentelje le ellenfeleit. A Gears of War tehát nem csak egy szimpla átirat lesz, hanem egy kiváló munka, mely méltó az Epic hírnevéhez.

TESTKÖZELBEN

A Games for Windows standjánál szerencsére mi is kipróbálhattuk a játékot. Mivel számtalanszor végigjátszottuk már, ezért játszi könnyedséggel vetettük bele magunkat a régről ismert helyszínekbe. Rutinunk a mögöttünk álló fiatalembernek is szemet szúrt, aki néhány perc után elismerően fogott kezet velünk. A srác nem volt más, mint a Gears of War atyja, CliffyB, aki természetesen azonnal válaszolt kérdéseinkre is. A játékot látva mindjárt szemet szúrt az elGoW. Az igazán király látványvilághoz azonban nem árt egy újgenerációs grafikuskártya és egy erősebb processzor sem – azt ugyan nem árulta el, hogy a bemutatós gépben milyen hardver lapul, de az „Alienware Extreme" matrica elég sokat elárult róla...

A gépigény mellett a legfontosabb kérdés a játék kontrolljára vonatkozott. A fedezékről fedezékre történő ugrálás, vetődés ugyanis rendkívül jól játszható kontrollerrel, így közel sem voltunk biztosak abban, hogy ez a rendszer tökéletesen működik majd az egér-billentyűzet kombóval. Bár a játék alapból támogatja a gamepadet (egyébként szerintem ezzel a legjátszhatóbb a program), a gyakorlatban nagyon jól működik a szokásos WASD billentyűkiosztással is. A Q billentyűvel vonulhatunk fedezékbe, ahonnan értelemszerűen az egérrel célozhatunk és lőhetünk

NOVEMBERBEN

A Gears of War novemberben a boltok polcain, úgyhogy mire kivesézitek a Crysist és túlvagytok az RPG elemekkel telezsúfolt Bioshockon, belevethetitek magatokat az év egyik legszebb és legbrutálisabb akciójátékába. Reméljük, hogy a többi cég is példát vesz az Epictől és csakis minimum ilyen minőségű, extrákkal teli PC-s változatokkal fognak előrukkolni. A Halo 2 bebizonyította, hogy nincs értelme három évet várni a PC-s portokra, a Gears of War pedig reményeink szerint bebizonyítja, hogy maximum egy év várakozás után ki kell adni a sikerjátékok PC-s megfelelőit. Ha a GoW bizonyít, akkor reméljük jövőre már az ugyanígy átírt Halo 3-mal és a Mass Effecttel fogjuk eltölteni a téli szünetben a szabadidőnket. Mit is fűzhetnénk hozzá mindehhez? Maximum azt, hogy így legyen!

NEED FOR SPEED: PROSTREET

fejlesztő > EA Black Box kiadó > Electronic Arts megjelenés > 2007. november

Ti is láttátok az új NFS képeit, és talán bennetek is felmerült, hogy ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen – különösen úgy, hogy ez a sorozat grafikailag túl sokat nem javult az utóbbi négy-öt rész alatt. Nos, ahogy a DVD-n látható videóból kiderül, a ProStreet tényleg úgy néz ki, mint a képeken, sőt! A kétszáz körüli tempóknál a rázkódó kamera és a hihetetlen motorhangok következtében eszelős a sebességérzet!

Bár konzolon ilyen szoros a verseny a versenyjátékok között, PC-n utcahosszal a NFS fog győzni

Mint előző számunkban írtuk, a városi, sztorizgatós karrier a múlté, itt a pályán kell bizonyítani, hogy jók vagyunk – bár némi történet most is lesz, de lényegesen kevesebb, mint az utóbbi epizódokban. A hangsúly ezúttal az autókra helyeződött át: a tuningolásra és a versenyzésre. Előbbi is sokat fejlődik, sokkal több területen, sokkal több opció közül választhatunk – ráadásul minden játékmódra elmenthetünk egy tervrajzot. Így aztán lehet egy külön beállításunk a farolós drift-módra, és egy másik az idén debütáló, minél durvább sebességet kívánó speedtrapre. A sérülések is jól működtek, bár a hatásuk azért igencsak visszafogott, e téren inkább kozmetikai hatásra lehet számítani (nem mintha ez baj lenne...). Igazából az utóbbi pár NFS-ért csak Greg5 és RBaly rajongott, de a látottak alapján idén mi is szükségét érezzük egy kis sebességnek...

A DVD-n levő videóban látszik, hogy a játék igazából is így néz ki

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

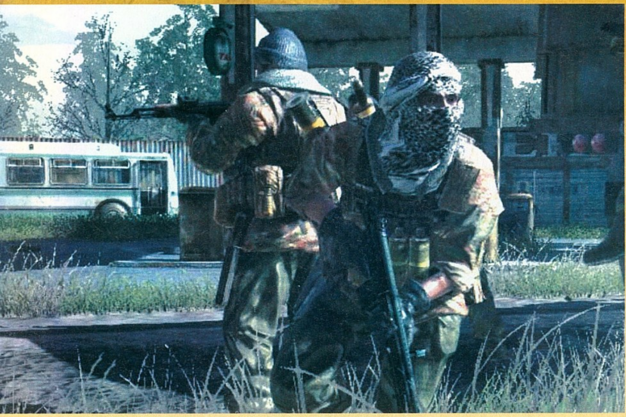
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

fejlesztő > *Infinity Ward* kiadó > *Activision* megjelenés > *2007. november*

Az idei év egyik legjobban várt FPS-e, amit eddig élőben csak néhány kiválasztott láthatott. Az idei E3-on azonban megtört a jég. A Modern Warfare ugyanis teljes pompájában lett kiállítva a standokon. A dolog egyetlen szépséghibája csupán az volt, hogy a játékot csak a kihelyezett Infinity Wardos srácok játszhatták. Kérdésünkre, hogy miért van ez, ők is csak értetlenül csóválták a fejüket. Mondván a játék szerintük mindenki által játszható, ám az Activision ezt a szabályt hozta, amit kénytelenek voltak betartani. Eleinte azt hittük, végletekig scriptelt az egész, valaki még azt a tippet is megkockáztatta, hogy videó az egész, ám amikor mondtuk a fejlesztőknek, hogy itt menjen balra, oda dobjon gránátot, amoda meg most ne menjen be, mindent megtett, és a játék pompásan működött így is.

GYÖNYÖRKÖDTETŐ VÁLTOZATOSSÁG

A játék mindezeknek közönhetően abszolút meggyőzött minket. A Call of Duty 4 ugyanis elképesztően jól néz ki. Sokkal jobban, mint a bemutatott videókban. A modern éra még pergősebb akciókat ígér, a hi-tech hadviselés elképesztően hangulatos, már-már borzongató élménnyel ajándékozza meg a játékosokat. A négy-öt bemutatott pálya más és más szituációkat prezentált, méghozzá teljesen eltérő hangulatban. Az elsőben szakadó esőben kellett hangtompítós fegyverrel megtisztítani egy anyahajót, hogy a második hullám biztonságosan szállhas-



Kíváncsian várjuk, hogy vajon létező arab országot választanak-e főgonosznak

son le. A zuhogó eső, a kabinjukban alvó katonák likvidálása, a hirtelen kirobbant tűzharc valami eszméletlen atmoszférát teremtett. A következő pályán helikopterről követhettük az eseményeket. A gépágyú mögött állva irtózatos zúzást végezhettünk az alattunk elterülő falut védő milicisták között. A repülés után a rejtőzködésé volt a főszerep. A fűben kúszva

StarCraft 2

Hetekig szerveztük a Blizzarddal való találkozást, nem is ok nélkül: StarCraft 2 kipróbálást ígértek. Aztán megjelentünk a színen, boldogan, naivan, de nem kaptunk egeret a kezünkbe, csak valami elmotyogott szöveget, hogy a vezetés úgy döntött, az E3-on mégsem lehet kipróbálni a várva várt programot, ellenben megnézhetjük a több hónapos videókat. Hát köszi. Igaz, legalább interjút készíthettünk, de mivel titkolóznak, ebben sem volt köszönet: megtudtuk, hogy a tesztelés hónapok óta zajlik, és ennek következtében több korábbi egységet már kiirtottak, és további létszámleépítés is várható. Multiban tesztelik a 12-játékos módot, ha beválik, és még jól lehet csapatban dolgozni, ez is megmarad – mégहozzá a legnépszerűbb régi pályák remake-jeivel együtt. Azért inkább kipróbáltuk volna...

Assassin's Creed

Európai újságíróként nem adatott meg a lehetőség, hogy kipróbáljuk az Assassin's Creedet, így csak a fejlesztők által tartott bemutató alapján tudunk mesélni: a játék csodásan néz ki, Altair animációi világszínvonalúak, de azért még ráfér a programozás, optimalizálás a játékra – ugyanis szaggatott és grafikai bugok is akadtak még rendesen... Azt továbbra sem tudni pontosan, hogy miként lesz a játékból 10-20 órás remekmű, hiszen a bemutatott új feladat, azaz gyilkosság is öt perc alatt lett lezavarva a kergetőzést is beleszámítva. Mindegy, legalább lesz meglepetés a megjelenéskor is!

Az itt látható pálya volt a kedvencünk az E3-on bemutatottak közül

észrevétlenül kellett az orosz állásokat megközelíteni. A járőröző katonák kijátszása roppant feszült légkört teremtett. Feloldozásul a készítők bemutatták az éjszakai pályát, ahol éjjellátóval és páncélököllel kellett felvenni a harcot egy tankalakulattal szemben. Ráadásul a fejlesztők rengeteg extrával látják el a játékot; lesz például egy realizmus-gomb, amit bekapcsolva egy szív- vagy fejlövés azonnali halált jelent – a mi karakterünknél is. Ott van aztán a multi, ahol különböző kasztokat nyithatunk meg sok – és sikeres – játékkal. Először csak két kaszt nyitott, aztán érhetővé válik a többi megszokott dolog,

és végül saját kasztot is létrehozhatunk, egyedi felszereléssel, általunk választott, perknek nevezett különleges képességekkel. Ilyen például fegyverekkel átlőhetünk amúgy biztonságos fedezékeket) vagy a Double Tap (ezzel pár pillanat alatt kilőhetünk egy egész tárat).

lenet egy atombomba hatását mutatja meg, és bár ilyet nem láttunk még élőben, elég élethűnek tűnt, ahogy lebontja az épületeket...

" Az E3 egyik legjobb, legpörgősebb akciójátéka a Call of Duty 4 volt. Az Infinity Ward ismét meggyőzött minket: nagyon értenek az FPS-ekhez!"

a Last Stand (ha 10% alá csökken a HP-nk, a földre esünk, előhúzzuk a pisztolyt, és vagy magunkat lőjük fejbe – nincs frag az ellenségnek – vagy őt végezzük ki), a Deep Impact (bizonyos

SZÉP HÁBORÚ

A grafika is valami elképesztő, helyenként szinte filmszerűen realisztikus hatást sikerült elérni a különféle szűrők használatával. Egy másik je-

A játékmenet – néhány kissé visszafogottabb, lopakodós pályát leszámítva – a szokásos golyószórós CoD-hangulatot hozza, millió ellenféllel, intenzív tűzharcokkal, fedezékbe húzódással. Amit a második világháborúban sikerült tökélyre fejleszteni, az itt is megvan; igazán nagy kár, hogy egy percre sem tudtuk kikönyörögni a kontrollert a bemutatót tartó fejlesztők kezéből...

Némelyik pálya lassabb iramú lesz, itt speciális felszereléseket is be kell vetnünk

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES

fejlesztő > *Pandemic* **kiadó >** *Electronic Arts* **megjelenés >** *2007. október*

Bár a Strangleholdban szépen esik darabokra minden, ha a pusztítást nagyobb léptékben akarjuk űzni, akkor a Mercenaries 2-t válasszuk! A játék eszelős méretű területen játszódik, és mindent a földig lehet rombolni. Hiába áll előttünk egy nagyváros, kellő tűzerő birtokában az összes házat, raktárat, templomot, paneltömböt eldózerolhatunk. Harminc fegyver és kétszáz jármű áll rendelkezésre, illetve három hős, akik kissé eltérő képességekkel rendelkeznek, de különböző játékmenetet azért nem kell várni.

Elég vad ez az AK, ha ilyen nyomot hagyott azon a háztömbön

A legnagyobb móka a kooperatív játék, hiszen így tombolva kismillió taktikát vethetünk be: lehet egymást fedezni, valaki mehet járművel, a másik meg mesterlövész-puskával, vagy éppen szállíthatjuk a pajtást helikopterrel. A grafika igen pofás volt, a legjobb a hatalmas látótávolság, illetve a tűz. Utóbbi nem véletlenül kapott helyet a címben is: a lángok vadul, éhesen terjednek, mint a valóságban, és ezt akár fegyverként is be lehet vetni – illetve nagyon könnyen rá lehet faragni az olajkutakon rendezett oktalan lövöldözésekre...

BLACKSITE AREA 51

fejlesztő > Midway Austin kiadó > Midway megjelenés > 2007. szeptember

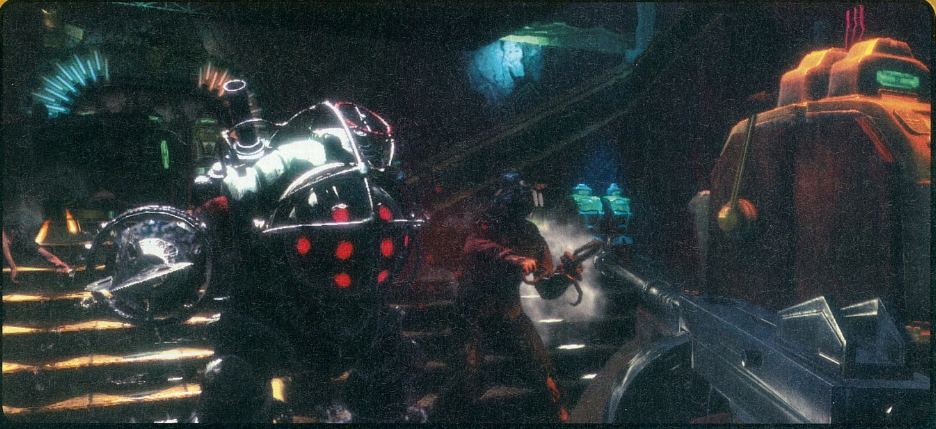
Az Xbox Live-ról három hónapja letölthető demó láttán picit elkeseredtem. Az új Unreal motorral életre keltett FPS ugyanis nem hogy újdonságot nem volt képes felmutatni, de még a két évvel ezelőtti trendeknek sem volt képes megfelelni. Az E3-on kipróbálható új demó némileg javított a helyzeten, de igazán nagy előrelépést sajnos nem láttunk. Az Unreal motornak hála az Area 51 elég jól néz ki (persze nem egy GoW, de azért szép). A sablon FPS-ek köréből társaink managelésével próbál meg kitörni: egyetlen gombnyomással utasításokat adhatunk beosztottainknak. Az ellenfélre bökve megtámadják azt, az ajtóra célozva betörik, rúgják vagy robbantják. A készítők e mellett a morálrendszerre büszkék igazán; e szerint társaink elvileg az adott szituációnak, illetve a mi teljesítményünknek megfelelően viselkednek. Egy hatalmas idegennel vívott harcban bepánikolhatnak, míg egy-egy tökéletes találat esetén a fedezékek mögött feltüzelve magukat eszeveszettül esnek neki az ellennek. Mindez azonban a bemutatott pályán túlzottan nem látszott, így a BlackSite egyelőre kevésnek bizonyult ahhoz, hogy az igen erős mezőnyből kiemelkedjen.

KING'S BOUNTY THE LEGEND

fejlesztő > Katauri kiadó > 1C megjelenés > 2007. december

A C64-es éra egyik legnagyobb kedvence a King's Bounty volt. A Heroes-sorozat előhírnökének nevezhető RTS megelőzte a korát így nem véletlen, hogy ennek a játéknak is megkapjuk az újráját. A körökre osztott stratégiában a szokásos hexagonális rendszerrel felosztott pályákon aránylag kis csapatok küzdenek majd egymás ellen. A készítők szerint így sokkal nagyobb szerep jut majd a stratégiának és a játékos okosabban osztja majd el a skillpontjait. A játék képi világa semmi extrát nem hoz, akár csúnyácskának is nevezhető – bár a fejlesztők inkább a stílusos jelzőt preferálták. Ettől függetlenül akár jó is kisülhet a dologból, bár a multizásra éhes tömegek csalódni fognak: a cirka 60 órás egyjátékos-mód mellett erre nem jutott idő. A régi King's Bounty rajongói számára biztos katartikus érzés lesz visszatérni a régi világba, de az ilyen kondicionálással nem rendelkezők vélhetően csak egy átlagos játékot látnak majd a Legendben.

MEDIA & BUSINESS SUMMIT



BIOSHOCK

fejlesztő > Irrational kiadó > 2K megjelenés > 2007. augusztus

Mivel a játék alig pár napra volt a végleges verzió elkészültétől, már teljesen szabadon játszhattunk vele – így aztán nekiültünk, és végigtoltuk a Bioshock első egy óráját. Tapasztalataink abszolút pozitívak: a játék gyönyörű, hangulatos és kellemesen bizarr.

KEZDETBEN

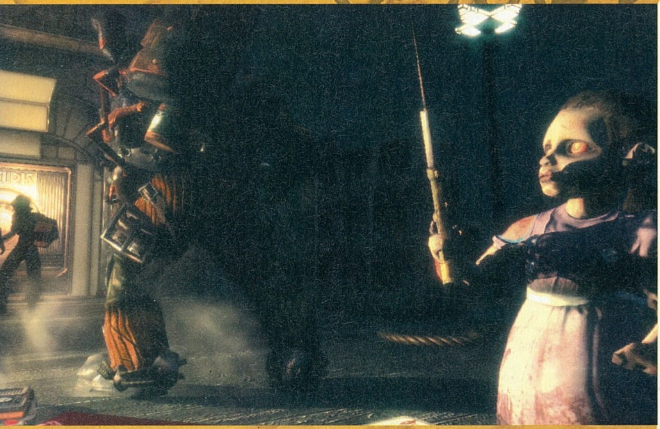
Az indulás a már ismert kényszerleszállás a tengeren: gépünk égő roncsai lassan süllyednek körülöttünk, míg kikapaszkodunk a világítótorony piciny szigetére. Itt máris látszik, hogy a játék egyik legnagyobb erőssége a grafika, illetve az ez által kreált hangulat. Valamiért a képeken nem jön át, hogy milyen pompásan is néz ki a Bioshock élőben – ez egyike azon kevés esetnek, amikor a játék igazából szebb a képeknél.

Mikor megérkezünk a föld alatti városba, csupa félelmetes dologgal találjuk szembe magunkat: nyusziálarcos őrültek, egy fülünkbe duruzsoló mániákus, furcsa zajok, no és persze a víz, a csodálatos víz. Ezt valami fenomenálisan oldották meg, folyik a falakon, csöpög a réseken, tócsákba gyűlik, vagy éppen hömpölyögve mos el mindent. Ráadásul taktikázásra is felhasználható: a vízbe lőtt villám azonnal kinyírja ellenfeleinket, így e körül érdemes csatázni.

Első fegyverünk egy csavarkulcs, mely hamarosan vörössé válik a vértől – hiszen a helyi őrültek előszeretettel vadásznak a bőrünkre. Ezt követően megkapjuk a pisztolyt, melyhez lőszer eleinte bőven volt – persze csak azért, mert lelkiismeretesen feltúrtunk minden kukát, szekrényt, dobozt…

A következő lépés a plazmidok bevezetése, ezek ugye a varázslatszerű képességek, melyek közül az első a villámcsapás (alaphelyzetben kicsit sebez és bénít, vízben meg ugye halálos), a második meg a tűzgolyó. Az első óra végére csak a játéktér kis része volt még bejárható, a fejlesztők elmondása szerint cirka eddig tart a lineáris szakasz, és nemsoká ezerfelé ágazik

Ellenfeleink viselik ezeket a maszkokat, így növelve tovább a feszült hangulatot



mind a sztori, mind a játékvilág, mind a fejlődési lehetőségek.

VÉGJÁTÉK

Mivel így kivégeztük a Bioshockot, majdnem úgy gondoltuk, hogy felesleges lenne elmenni a fejlesztők által tartott prezentációra – de szerencsére azért felkerestük a tengerparton levő hotelt, ahol a 2K lapult. A bemutató ugyan az intróval, meg az első percekkel kezdődött, de mielőtt kimenthettük volna magunkat, megérkezett Ken Levine Irrational-főnök, bekapcsolt egy másik X360-at, és bepillantást nyerhettünk a játék utolsó harmadába. Itt a karakter már három-négy agyonberhelt fegyverrel mászkált (lángszóró, elektromosat lövő íj, robbanó shotgun), és „mágikus" képességei is az eget verdesték.

A szituáció felkészüléssel kezdődött: a város egyik nagy embere berágott ránk, és pár percünk volt, míg a csatlósai megérkeznek. Emberünk ezért mindenhol csapdákat helyezett el, néhány helyre gránátokat rakott, máshová forgószelet telepített, vagy éppen átprogramozta a repülő őrrobotokat. Az első hullámot – vagy tíz rosszarcút – ez le is terítette, de utána még folyamatosan özönlöttek ellenfeleink. Itt aztán már volt a fagyasztástól és az elmezavarástól kezdve a közeli Bigdaddy bevonásáig minden – őrült nagy káosz, hatalmas robbanások, eszelős mészárszék!

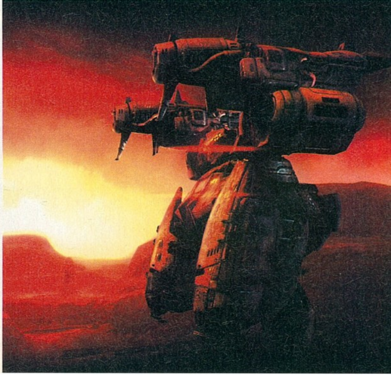
" Bár majdnem olyan pörgős, mint a Call of Duty, de a Bioshock így is szerepjáték! "

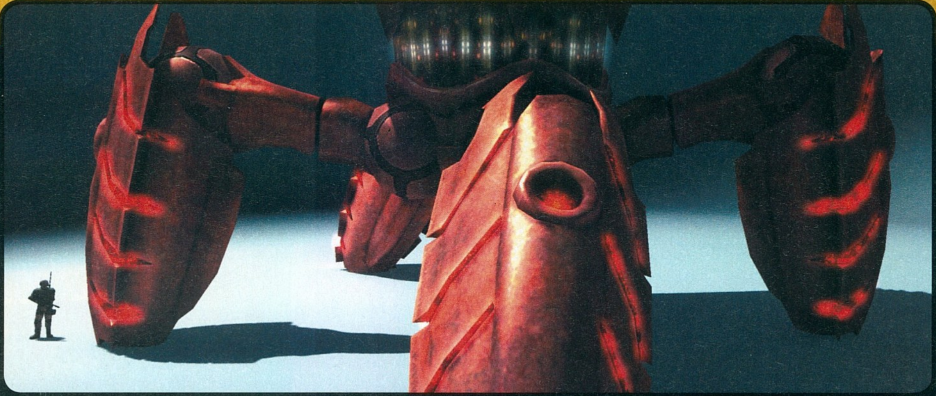
The Orange Box

Az új címen futó Half-Life 2 Episode Two (plusz benne lesz az alapjáték és az első kiegészítő is) teljesen játszható állapotban volt kiállítva: csak a TeamFortress 2-t nem lehetett kipróbálni. Az Episode Two nekünk nagyon bejött, sokkal inkább, mint a kissé fantáziátlan első epizód: erdős pályán, új járművel száguldozva új élmények érték minket – hát még amikor megjelentek az új ellenfelek, a fenyegető hangon nyünnyögő Hunterek! A fizika még mindig bajnok, a grafika is szebb lett kicsit, úgyhogy ez egy igen jó vétel lesz, ha októberben megjelenik.

Enemy Territory Quake Wars

Mivel a Quake Wars bétaverziójával már játszunk egy ideje, a tapasztaltak nyugalmával ültünk le hozzá. Igaz, mivel az X360-as verzió volt kiállítva, az irányításhoz hozzá kellett szokni, de ettől – és néhány menütől – eltekintve ugyanaz volt, mint a PC-s verzió. A pályát már láttuk a tavalyi E3-on is, az újdonságot a botok jelentették, akik itt debütáltak, és a hasonló játékokhoz képest szokatlanul okosak voltak, tehát nélkülünk is is tették a dolgukat, védekeztek, támadtak, foglaltak, kasztot váltottak, ahogy kell!





UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

fejlesztő > ***Petroglyph*** **kiadó >** ***Sega*** **megjelenés >** ***2007. október***

Annak ellenére, hogy nemrég bejelentették, hogy az UaW megjelenik X360-ra is, sőt a PC-sek is játszhatnak majd a konzolosok ellen, a program meglehetősen összetett lett. Mind a négy faj saját extra játékmenetbeli sajátosságokkal rendelkezik: az embereknél a hősökre számíthatunk, a benga nagy lépegetőket alkalmazó Hierarchy ezeket a mozgó bázisokat tudja "Halálcsillaggá" fejleszteni, a protoss-szerű Novusok a láthatatlansággal, a gyorsasággal és az összes gépükre kiható programokkal operálnak. Az E3-on bemutatkozó Masari faj pedig durva védelemmel, illetve változtatható beállításokkal rendelkezik. Egyrészt attól függően, hogy milyen gyalogost helyezünk el a járművekben, az úgy kap extra képességeket, másrészt a világos és a sötét módok aktiválásával teljesen megváltoztathatjuk taktikánkat. A fényben fürdő Masari egységek nagyobbat lőnek, és némelyek tudnak repülni is, a sötétek pedig kisebb távolságot látnak be, de gyorsabban tüzelnek és energiapajzsot kapnak. Persze a beállítás minden egységünkre kihat, így elég sűrűn kell a taktikánkat változtatni, attól függően, hogy épp támadásban vagy védekezésben vagyunk. Ugyan nem tűnik olyan forradalminak, mint a Company of Heroes, vagy a Supreme Commander, de ettől függetlenül szórakoztató oldschool kis RTS-nek tűnt a Universe at War.

KANE&LYNCH
DEAD MAN

fejlesztő > IO kiadó > Eidos megjelenés > 2007. november

E egyedül az Eidos standja volt az, ahol érthetetlen okokból kifolyólag az európai újságírókat külön kezelték, ennek következtében nem próbálhattuk ki a Kane & Lynchet, csak nézhettük. Igaz, ez sem volt unalmas, hiszen a Hitman-szériától eltérően itt bizony bőven van akció. Egy nyílt tokiói utcán kellett végigvonulni egy kisebb horda által kísérve, segítve, és vagy 200 rendőr által akadályoztatva. Az automata fedezék-rendszer (csak az oszlop vagy más akadály felé kell menni, emberünk pedig magától behúzódik mögé) jól működött, az egységek terelgetése is könnyedén ment (a három parancs: maradj, kövess, menj oda/támadd meg), ráadásul utóbbiakkal fegyvert is lehetett cserélgetni. Egyelőre a kooperatív-módot nem mutatták be, mint hallottuk, még mindig nem dőlt el, hogy az őrült Lynch irányítása közben miként is jelezzék, hogy az ürge teljesen kattant; merthogy ezt mindenképpen be akarják mutatni (egyedül játszva látszik is, állandóan lő, ha mi lopakodunk, akár tíz SWAT-ossal is szembeszáll, és előszeretettel lövi a hullákat...).

SASA másvélemény:

Az idei, bejelentésekben szegény, ám jó játékokban annál gazdagabb E3 legjobbjait kiválasztani igazán embert próbáló feladat. Személyes kedvencem a Halo 3 nagyszerűen néz ki, de hogy hasonlíthatnám össze az új Burnouttal, a PC-n csúcsformában támadó Gears of Warral vagy éppen a Rock Banddel?! Főleg ez utóbbi az, ami teljesen kilóg a mezőnyből. A két gitárral, dobbal és mikrofonnal megvásárolható zenekarszimulátor valami egészen frenetikus lett. Elmondhatatlan, leírhatatlan... ha teheted, mindenképpen próbáld ki. Ha külön kategóriák szerint kéne rangsorolni, akkor az akciójátékok között a Halo 3, az új Call of Duty, a Gears of War valamint Mercenaries 2 jött be a legjobban. Az RPG-k közül a Mass Effect, a Bioshock és a Fallout 3 mellett valószínűleg a The Witcherrel töltök majd el kellemes órákat. A stratégiai játékok közül idén semmi nem tudott úgy igazán megragadni, hacsak a Viva Pinatát nem számítjuk ide. A platform- és akciójátékok között konzoluralom volt. Az Uncharted, az új Ratchet a LittleBigPlanet és a Heavenly Sword egytől egyig PS3-ra jönnek ki, és szinte esély sincs rá, hogy valaha PC-n is megvessék a lábukat – sebaj, idén ezek nélkül is jól megleszünk. Persze nem volt minden szép és jó, volt néhány komorabb pillanata is a show-nak. Ilyen volt, amikor a Blizzardnál közölték, hogy a StarCraft 2-t mégsem lehet kipróbálni, hogy az id nem állította ki új játékát, és hogy a beállított órák ellenére simán átaludtuk a Take Two sajtótájékoztatóját, és ezzel együtt a realtime GTA4 prezentációt...

CRYSIS

fejlesztő > Crytek kiadó > Electronic Arts megjelenés > 2007.

Új kiállítás, új Crysis-demópálya. Persze cseppet sem unjuk a dolgot, legfeljebb azért idegeskedtünk, hogy még mindig csak a „hagyományos" trópusi harcot lehetett gyűrni a koreaiak ellen: egyszer végre már kinyírtunk volna egy alient is... Mint kiderült, erre várnunk kell a megjelenésig, még a Games Conventionön sem fogják játszhatóban kitenni a játék egyharmadán túl helyet kapott pályákat...

A végigjátszott küldetés egy koreai radarállomásról szólt: ide kellett eljutni, és letölteni pár értékes információt egy szerverről. Persze a lényeg az odavezető út volt: ugyan a radar értelemszerűen a kis sziget tetején, egy hegyen volt, de azt végtelen módon meg lehetett közelíteni. Az egész játék kulcsa a nanosuit, a négyféle üzemmódra képes ruhácskánk. Alapból a páncélunkat növeli, de lehet aktiválni az erőnövelő, gyorsító és lopakodó üzemmódokat is. Ebben az a poén, hogy aktuális kedvünk szerint lehet alakítani a játékmenetet. Egy sajnálatos elhalálozás miatt csak másodjára tudtam teljesíteni a pályát, szóval két módon is ki tudtam próbálni ugyanazokat az akadályokat, és így másodjára is érdekes maradt minden.

Először például a tengerparton lustán járőröző katonák között suhantam át a láthatatlanságot (ez ultrakirály új effektet kapott) és a gyorsaságot kombinálva; meg sem pillantottak. Másodjára viszont a gépfegyverre távcsövet raktam, és messziről szedtem le pár fickót, majd úszva az engem kereső maradék hátába ke-

Sajnos a végleges megjelenési dátum még nem ismert, de az biztos, hogy idén lesz!

rültem, és saját gépágyújuk segítségével öltem meg őket. Ezen felül kipróbáltam a háztetőkön ugrálást (az erőgép üzemmód a lábakat is tápolja), a falbontást (az ajtónál vártak rám, én meg hátulról rájuk törtem a kunyhó falát egy sziklával), a kamikaze vezetést (az utolsó pillanatban persze kiugrottam, mint Van-Damme) és még ezer mást, ami éppen eszembe jutott.

Sajnos a multi nem volt kipróbálható, de a fejlesztővel elbeszélgetve az is kiderült, hogy már ez is majdnem készen van. A stúdió belső kedvence a Power Struggle nevű játékmód, ahol ugyan csak egy pisztollyal és egy nanoruhával kezdünk, de később lehetőségünk lesz mindent megvenni a térkép pontjainak elfoglalásával, illetve az ellenfél irtásával szerzett pontjainkon. A legnagyobb poén az, hogy a pályákon elszórva idegen űrhajók roncsai is megtalálhatók, ezekből a szaftos részeket visszacipelve a bázisra extra cuccokat szerezhetünk: nevezetesen a járműveket lehet kissé felberhelni, láthatatlan, vagy éppen lézert vagy fagyasztóhullámot lövő tankot is előállíthatunk…

Persze ott van a grafika, amin már meg sem lepődtünk. Technikailag magasan überel minden mást (még az Unreal 3 motort is), és most már nem is szaggatott. A tenger teljesen élethű, a növényzet parádés, az árnyékok teljesen realisztikusak, és ehhez vegyük hozzá, hogy a pályák, az egyes szigetek is hatalmasak. Alig várjuk, hogy végre megjelenjenek az idegenek, és befagyjon az óceán…!

HOUR OF VICTORY

fejlesztő > *n-Fusion* **kiadó >** *Midway* **megjelenés >** *2007. október*

Az idei év egyértelműen az Unreal motoré. Szinte nem volt olyan stand, ahol ne lett volna kiállítva minimum egy Unreallel hajtott játék. A Midwaynál az összes program ezen futott, ami nem véletlen, hiszen immár ez a cég az Epic kiadója. Egy jó grafikus motor azonban nem feltétlen elég a sikerhez. Jó példa erre az X360-on már megjelent Hour of Victory, mely egyes sajtóorgánumokban 20%-os értékelést kapott. A kipróbálható demó alapján sajnos azt kell mondanunk, megérdemelten. A különböző karakterekkel legyűrhető küldetések az elvileg eltérő kasztok ellenére ugyanolyanok. Mindegy, hogy kommandóssal vagy mesterlövésszel indulunk neki a pályának, a vége (és az eleje meg a közepe...) mindig ugyanaz. Az elképesztően buta ellenfelek leleményes lemészárolása mindennemű taktika alkalmazása nélkül történik, a teljesen bescriptelt mesterséges intelligenciának köszönhetően másodjára minden egyes küldetés megoldható. A rendkívül statikus hadszíntéren még egy ládát sem rúghatunk arrébb, a harmatgyenge grafikának köszönhetően pedig pillanatok alatt elmegy a kedvünk a játéktól. A Hour of Victory tipikus példája annak, hogyan lehet egy jó alapanyagból bosszantóan gyenge játékot készíteni. A második világháborús miliőt elvileg elrontani sem lehetne, hiszen ezer egy játék dolgozta már fel, így elég lett volna azok legjobb elemeit áthozva az Unreal motorral életre kelteni. Ez nem sikerült, így kis előzetesünket felfoghatjátok figyelmeztetésnek is: ez volt a kiállításon az általunk látott leggyengébb játék. Az ősz meg nem lesz éppen gyenge FPS-szempontból, úgyhogy nem fogtok ráfanyalodni...

Multiban rendkívül izgalmas versenyeket fogunk vívni - persze csak ha elviseljük az antiszimulációt

SEGA RALLY REVO

fejlesztő > **Sega Driving** kiadó > **Sega** megjelenés > **2007. október**

Sasát ugyan halálos fenyegetésekkel sem lehetett rávenni, hogy próbálja ki a Sega Rally demóját („úristen, milyen arcade sz@r!"), de nekem nem voltak gondjaim vele. Persze nem szabad szimulátort várni, de hát azt hiszem a Sega Rally cím már elég árulkodó ebben a tekintetben. Egy jó kis játéktermi hangulatú száguldásról van szó, méghozzá alvázig a dagonyában (illetve pályától függően homokban, hóban, porban). Bár a kocsik nem feltétlenül a valóságnak megfelelően viselkednek, az irányítást nem könnyű megszokni, a módosuló pályák meg kicsit kihatnak a vezetésre. Ha a többiek által vájt kátyúban megyünk, a kocsit megdobják a buckák, ha viszont a „szűz" sárban, akkor ott jobban csúszik a verda. A grafika egész jó, bár természetesen a legfontosabb effekt a mocskosodó autók látványa volt – az mondjuk kicsit zavaró, hogy a sár és a hó ugyanolyan nyomot hagy, csak persze más színűt; de ezt még kibírjuk valahogy…

Best of...

Nem lehet az E3-ról beszélni anélkül, hogy össze ne állítanánk egynéhány listát a legjobb játékokról. Mivel Sasával órás viták után sem tudtunk megegyezni a sorrendben (a díjazottak között túl nagy eltérések nem voltak), úgy döntöttünk, mindketten összeállítunk egy tízes listát, úgyhogy lehet bőszen egyetérteni velünk, vagy szidni szörnyű ízlésünket – a mailcímünket tudjátok. Azt mindenesetre megint csak kihangsúlyoznánk, hogy az idei ősz olyan durva játékfel-

hozatallal lesz ellátva, hogy kérdéses, lesz-e idő mindet kipróbálni, nemhogy végigjátszani!

Grath TOP 10	Sasa TOP 10
1) Halo 3	1) Halo 3
2) Mass Effect	2) Rock Band
3) Bioshock	3) Gears of War
4) Rock Band	4) Crysis
5) Call of Duty 4	5) Mercenaries 2
6) Unreal Tournament 3	6) Bioshock
7) Crysis	7) Fallout 3
8) Fallout 3	8) NFS ProStreet
9) Killzone 2	9) Mass Effect
10) Fable 2	10) Call of Duty 4

BEE MOVIE THE GAME

fejlesztő > **Beenox** kiadó > **Activision** megjelenés > **2007. november**

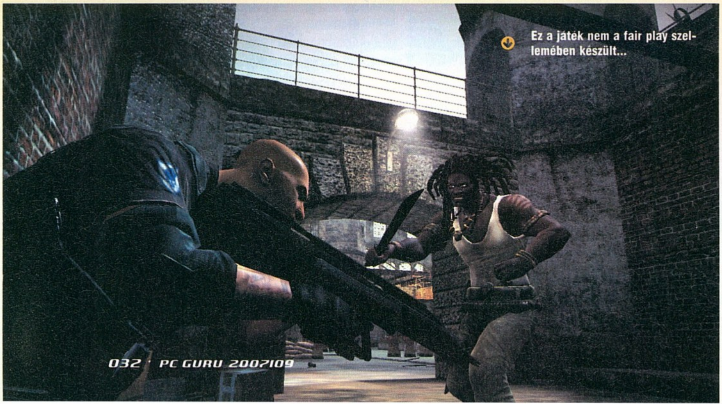
Talán az Activision sajtótájékoztatója sikerült a legviccesebbre. A konferanszié ugyanis valószínűleg totál be volt rúgva (esetleg felbérelt színész volt, ebben az esetben Oscart neki!). A Bee játék (ez a hasonló című animációs film alapján készül) beharangozásánál például megkérdezte, hogy mi is ez a játék valójában, és hogy ha már méhes játék, akkor majd lehet-e itt porozni a virágokat. A fejlesztő fejbiccentése után csak ennyit mondott: „bakker besz@rok! Ebben a játékban tényleg be kell porozni a virágokat". A Bee az animációs film gyermekfeldolgozása, nagyjából a Verdák játékátiratának szintjén. Adott az aranyos kis méh, aki hol autók elől menekül, hol kisautót vezet, hol pedig virágokat poroz be. A fentiekből gondolom kiderült, hogy a készítők a pre-14 éves korosztályt célozták meg… nekik talán bejön majd... Mi azonban valamivel többre számítottunk, sebaj, ha a film sikeres lesz, akkor tuti jön a folytatás, ami ennél csak jobb lehet!

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

THE CLUB

fejlesztő > *Bizarre Creations* kiadó > *Sega* megjelenés > *2007. szeptember*

Az idei E3-on akciój átékokban egyáltalán nem volt hiány. A Project Gotham Racing sorozat készítőinek legújabb játéka is ebbe a kategóriába tartozik, ám egy érdekes csavarral. Adott egy pálya, amin a lehető legrövidebb idő alatt kell túljutni úgy, hogy az elénk háruló akadályokat elkerüljük. Az óra folyamatosan ketyeg, ehhez plusz t pedig a kombózással, a stílusos játékkal szerezhetünk. Fejlövés, gyors egymásutánban lelőtt ellenfelek, mandineres lövés, vetődés közbeni akció – ezekkel és millió hasonló dologgal lehet sok pontot és több időt szerválni. A kissé furcsa játékmenettel megáldott The Club első pillanatra nem győzött meg minket, ám második nekifutásra elkapott a lendület, és a hangulat. Az eszeveszett akció és a lopakodás után előadott kombó kíséretében végrehajtott nyakkitörés, azaz a pusztítás széles skáláját bemutató harcrendszer nagyot szólhat, de csak akkor, ha a készítők az E3-on bemutatott demó bugjait, és az ellenfelek ökör viselkedését kijavítják!


Ez a játék nem a fair play szellemében készült...

JAGGED ALLIANCE 3

fejlesztő > *F3* **kiadó >** *Strategy First* **megjelenés >** *2008.*

Mivel imádtuk a JA2-t, aggodalommal szemléltük a sorozat sorsát – a több párhuzamosan készülő játék és vagy öt bedőlt fejlesztő nem sok jóval kecsegtetett. Most azonban úgy látszik, minden sínen van: az Akella közvetítésével sikerült szerezni egy stabil orosz fejlesztőstúdiót, leállították a nevetséges JA3D projektet, és csak erre koncentrálnak. Az alapok megmaradtak: egy képzeletbeli dél-amerikai országban kell kicsiny zsoldoscsapatunkkal manőverezni. Rengeteg mellékküldetés, öt különböző, egymással is üzletelő, vagy éppen harcoló frakció és rengeteg kisebb-nagyobb város vár majd ránk. A fejlesztők legnagyobb játékmenetbeli újításként az ajtón átlövést említették, és tényleg: ezen kívül minden a régi, taktikázós, akciópontokat használó, körökre osztott rendszer van most is, és ahogy azt megszoktuk, a grafika sincs a legjobbak között, de még a középmezőnyben is csak épphogy... mindegy, a játék jónak tűnik, sok ismerős karakter van benne (mi Scope-ot és Shadow-t láttuk), szóval reméljük most ez a változat már tényleg megjelenik...

PAINKILLER: OVERDOSE

fejlesztő > *Mindware* **kiadó >** *JoWood* **megjelenés >** *2007. október*

A Serious Sam vonalát követő Painkiller sem kerülhette el a sorsát. A hatalmas hentelésnek ugyanis közel sincs vége, az Overdose személyében hamarosan jön a folytatás! A 16 új pályát és 6 új démoni fegyvert felvonultató epizód semmi másra nem vállalkozik, mint amit elődje már anno teljesített. Igazi adrenalinban tocsogó, agyatlan FPS lesz, azzal a különbséggel, hogy míg elődjei aránylag jól néztek ki, addig az Overdose a 2007-es trendektől jócskán elmaradt

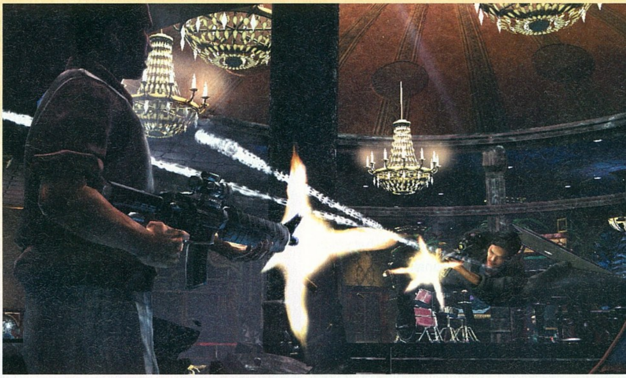
képi világgal próbálja meg elcsábítani az FPS-ek híveit. A játék egyetlen szerencséje, hogy ehhez a játékmenethez az a grafika bőven megfelel. A kiállított demóval majdnem ugyanolyan jól elvoltunk, mint mondjuk a Crysissal, s bár tény hogy a két játékot egy lapon említeni majdhogynem bűn, mégis úgy érezzük, hogy az új Serious Sam megjelenéséig elleszünk vele!

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

STRANGLEHOLD

fejlesztő > *Midway Chicago* kiadó > *Midway* megjelenés > *2007. szeptember*

A John Woo nevével fémjelzett vad akciójáték ugyan pozitív benyomást tett ránk (végre!), addig azonban nem mennénk el, mint néhány kolléga, akik a show legjobbjai közé is beválasztották. Tequila őrmestert, azaz Chow Yun-Fatet irányítva kell felvennünk a harcot körülbelül a világ összes kínaija ellen: komolyan, a demópálya felében többen hullottak el ikerpisztolyaink által, mint három Call of Duty 4 és két Crysis pályán összesen... A sok gyakással hősünk tequilaszintjét is maxra tölthetjük, ekkor négyféle speckó képességet lőhetünk el (golyószóró-üzemmód, gyógyulás, egyetlen fejlövés, illetve galambospörgős területre ható mágia). A játék teljesen lineáris terepen játszódik, a lényeg a fedezékből lövöldözés, a vetődés (ilyenkor automatikusan bekapcsol az időlassulás), a terep kihasználása (futkározás korlátokon, hason csúszás ebédlőasztalon, hirdetőtáblák rálövése ellenfeleinkre) és persze a környezet szitává lövése. Ha pusztítható környezet, akkor ezentúl a Stranglehold lesz az etalon: szinte mindent szét lehet lőni, ezért például a fedezékek is csak időlegesek... Mondjuk ez el is vette a grafikusok, programozók energiáját, mert helyenként elég puritán volt a kidolgozás – persze csak addig, amíg el nem kezdődött egy jó kis mexican standoff (patthelyzet, amikor mindenki mindenkire pisztolyt szegez); ilyenkor az érkező golyók elől kell hajolgatni, és persze igyekeznünk kell mindenkit kilyuggatni.



DEVIL MAY CRY 4

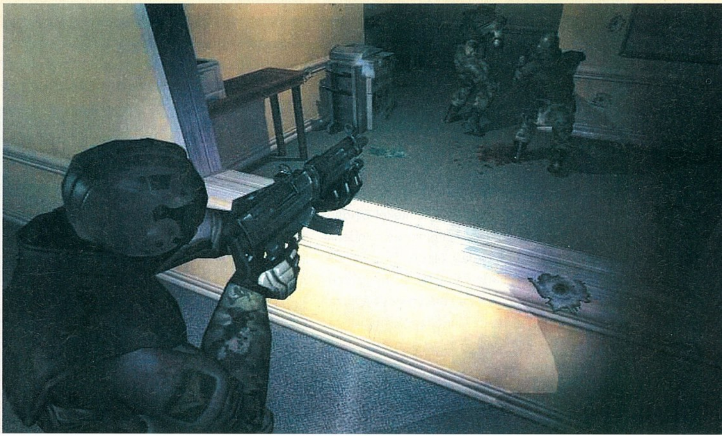
fejlesztő > *Capcom Japan* **kiadó >** *Capcom* **megjelenés >** *2008.*

A DMC 4 kis csalódást okozott az amúgy remek Capcom-standon, hiszen semmi kiemelkedőt nem nyújtott. Persze lehetett vadul szeletelni és lövöldözni a designosan megalkotott karakterrel, Neróval. Lehetett használni démoni karját, fel lehetett pörgetni a kardját, szóval pusztító eszközök akadtak bőven. Mégis hiányérzetünk volt, mert például a grafika legjobb esetben is csak közepes: a gótikus hangulatú város fényévekkel maradt el a Gears of War hasonló helyszíneitől, főleg kidolgozottságban. Az animációk helyenként átmenet nélkül következtek egymás után, és az ellenfelek sem néztek ki túlzottan jól. Mindehhez még vegyük hozzá a borzalmasan egyhangú, unalmas jeges pályát, amit már tavaly ősz óta mutogatnak – nem egy rossz játék ez a DMC4, de reméljük a végleges verzió sokkal változatosabb és izgalmasabb lesz. Állítólag Lipcsében, a Games Conventionön már új helyszíneket mutogatnak, remélhetőleg ott mi is belelkesedünk majd…

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

fejlesztő > *TimeGate* **kiadó >** *Vivendi* **megjelenés >** *2007. december*

Hatalmas siker ritkán ússza meg a folytatást. A zseniális mesterséges intelligenciájáról elhíresült F.E.A.R. így megkapja a második küldetéslemezét is. A Perseus Mandate névre keresztelt expanzió egy teljesen új sztorivonalat követve párhuzamosan fut a már ismert történések mellett. A készítők elmondása szerint a küldetéslemez legnagyobb újdonságát a mellettünk felvonuló társak jelentik. Csapatunk ugyanis rendkívül fejlett AI-val lesz megáldva, így állítólag ugyanolyan élményben lesz részünk, mintha barátainkkal vállvetve vennénk fel a harcot. Mi ezt jobb híján elhisszük (a bemutatott demópályán egyetlen szövetségessel sem találkoztunk), de azért egy valódi koop-játékmódnak jobban örültünk volna! A program grafikája sajnos semmit nem javult, így a már közel két éves látványvilággal találkozunk majd. Sebaj, az AI ugyanis még most is rendkívül ütős, így elképesztő küzdelmeket élhetünk majd át az új fegyverekkel. Az eredeti játék rajongóinak meg az lehet jó hír, hogy az új kiadóhoz átment Monolith hamarosan új thriller FPS-sel jelentkezik…



E09649

AGE OF CONAN: HYBOREAN ADVENTURES

fejlesztő > Funcom kiadó > Funcom megjelenés > 2007. október

Az E3 legmeggyőzőbb MMO-játéka kétségtelenül az Age of Conan volt – bár ebben kétségtelenül az is sokat segített, hogy sem a Warhammer, sem pedig a rengeteg ígéretes újdonság nem volt kiállítva (Warhammer 40K, Marvel Online, Guild Wars 2). Mindenesetre a játék már közel van a befejezéshez, és bár forradalmi dolgokat nem hoz, pár dologban változtat a szokásos MMO-meneten. Az első szinteket például teljesen egyedül kell lejátszanunk, és mindenki kaszt nélkül indul. Ez után ötödik és huszadik szinten lehet szakosodni (14 felé), és negyvenedik szinten választhatunk a különleges, párhuzamosan fejlődő, az egész klánt segítő foglalkozások közül. Ha már klánok: lehet saját városokat építeni, mint egy RTS-ben, ezeket meg lehet ostromolni, ráadásul még a ritmikusan támadó szörnyseregek is be tudnak zavarni a dologba – igazán nagy gáz meg akkor van, ha a szörnyfélék elfoglalnak egy várost, és elkezdenek ott tenyészni. A harc valós időben zajlik, de befogni nem lehet az ellenfeleket, mindig nekünk kell célozni. A régóta hirdetett DX10-támogatás tényleg látszik a játékon, hisz helyenként elképesztően durván nézett ki – amikor a stígiai labirintusban lobogó fáklyák fényében megelevenedett egy óriási kőszobor, az például elég nagyot ütött...

Ugyan a Conan-regényekből nem emlékszünk sárkányra, demost nem balhézunk...

LEGENDARY: THE BOX

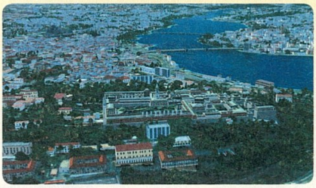
fejlesztő > *Spark Unlimited* kiadó > *GameCock* megjelenés > *2008. március*

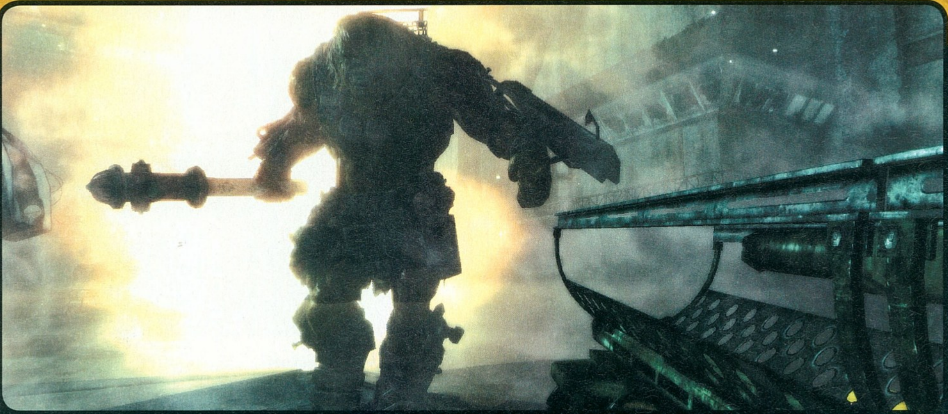
Grath könyörgésére (szerinte a GameCock a Gathering of Developershez hasonló csapat) erőt vettem magamon, hogy a GameCock bázisára ellátogassak. A fogadásunkra érkező, lepedőbe burkolózott, beszívott producer srác és a mellette sört vedelő, Csubakka-jelmezes ürge elvette a kedvemet az egésztől, de Grath csak mondta, hogy itt bizony az év kasszasikereivel lesz dolgunk. A Legendary azonban távol állt mindettől. Az Unreal motor itt méltatlan szerepkörben tetszelgett: a gusztustalan karakteranimációk, az életünkre törő, bődületesen gagyi griffmadarak nevetésre késztettek, ám céljukat elérték, ugyanis valós idejű menekülésbe kezdtünk a bemutatónak helyet adó hotelszobából. Miután magunk mögött hagytunk egy vidáman osztogatott világító esernyőt és mentolos nyalókát, Santa Monica utcáin rohantunk, és megfogadtuk, hogy ezt a játékot többet nem nézzük meg!

FSX: ACCELERATION

fejlesztő > *ACES* kiadó > *Microsoft* megjelenés > *2007. november*

A Microsoft repülésszimulátora évről évre etalonként üdvözül a rajongók körében. Persze könnyű neki, mondhatnánk, hiszen vetélytárs nélkül maradt. A Microsoft azonban ennek ellenére évről évre rendkívüli erőfeszítéseket tesz az új epizód elkészítésére – és persze sűrűn osztogatják a kiegészítőket is. Régebben ez néhány repülőből, esetleg pár új reptérből állt, ma viszont ennyi már nem lenne elég. Az Acceleration így a rengeteg gép (köztük a legendás P-51 Mustang, meg rengeteg hobbigép) mellett teljesen új játékmódokat is kínál, például lesz verseny és műrepülés is. A földhöz közel zajló missziók ugyan még az eredetinél is durvább PC-t igényelnek majd, de akinek egy ilyen dorombol a lakásában, az jól fog járni: a DX10 újításait kihasználó patch a kiegészítőben fog debütálni, és a látottak alapján tényleg szebb lesz tőle a játék. Nem forradalmian persze, de akit izgatnak az olyan dolgok, mint a viharban vizessé váló repülők, annak tetszeni fog a dolog...



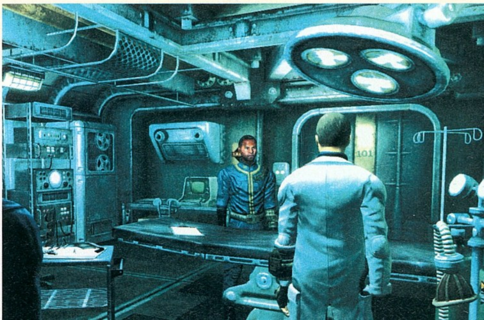


FALLOUT 3

fejlesztő > *Bethesda* kiadó > *Még nincs* megjelenés > *2008.*

Előző számunkból sok minden kiderült a Fallout 3-ról, legalábbis arról, hogy mit is tervez a Bethesda. Most egy 45 perces bemutató keretében minderről meg is bizonyosodhattunk, és a játék még akkor is tetszett, ha azt egy végletekig másnapos, vörös szemű, krákogó designer tartotta (a szerda esti Games for Windows parti hihetetlen módon elnyűtte a csütörtökön bemutatót tartó fejlesztőket). A játék nagyon jól néz ki, és már most remekül fut, a Fallout-hangulat a helyén van, és úgy néz ki, ezúttal is nagy hatással leszünk a játék világára. Az előzetesünkben is említett Megaton nevű település (repülőgépek roncsaiból van összetákolva, egy fel nem robbant nukleáris töltet körül) például teljesen el is pusztítható, ha hagyjuk magunkat megfizetni a kocsmában vállalkozókat kereső kalapos úriember által...

A harc is jó lett, bár tény, hogy FPS-nézetből játszva akciódúsabbnak tűnt a játék, mint az első két rész. Szabadon választható, hogy a véletlenre (ugyan számít a célzás, meg a képességeink, de a háttérben azért kockadobás dönt) bízzuk-e a döntést, vagy átváltunk a lassabb, taktikusabb "akciópontos" rendszerre, és így lőjük le a szupermutánsokat. Az egyetlen dolog, amivel nem voltunk kibékülve, az a kézi atombombavető volt (ez tán túlzás...), de amúgy ígéretes a dolog, főképp úgy, hogy még jó egy évük van remek küldetésekkel telepakolni a játékot!



S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

fejlesztő > *GSC Gameworld* **kiadó >** *Még nincs* **megjelenés >** *2008.*

Ha már végre, annyi év szenvedés után elkészült a STALKER, a fejlesztők most szeretnének szépen megélni belőle: így aztán jön a mobilverzió és az első kiegészítő is (csodálkozunk, hogy konzolportokat – még – nem jelentettek be...). A Clear Sky önállóan is futtatható lesz, és lényegében egy előzetes lesz, az alapjáték felvezetése. Új a főszereplő, vele egy évvel a Shadow of Chernobyl előtt keveredünk bele az eseményekbe, nevezetesen nyolc különféle frakció harcába (ismert bandákról van szó: a Dutyról, a Freedomról és társaikról, csak egy új banda lesz, a Clear Sky). A hadsereghez nem csatlakozhatunk, a többiek azonban saját küldetéseket, fegyvereket, NPC-ket és célokat adnak, így a

A látottak alapján a Clear Sky sokkal akciódúsabb, lövöldözősebb lesz, mint az alapjáték

többszöri végigjátszás ezúttal is igencsak ajánlott dolog. Egy kidolgozott sztori végigkövetése helyett ezúttal azért kell dolgoznunk, hogy kiválasztott bandánk számára a lehető legnagyobb hasznot hajtsuk, így területet, nyersanyagot, illetve új technológiákat kell nekik szereznünk: vagyis különféle helyszíneket kell elfoglalni, megtisztítani. A játéktér cirka fele már ismert terület lesz, a maradék pedig teljesen új: köztük egy elhagyatott kórház, és egy hatalmas földalatti város. A játékmenet nem tűnt újítónak, lényegében ugyanazt kell csinálni, mint az alapjátékban. A fejlesztők által magasztalt újraírt mesterséges intelligencia a demóban nem igazán csillant meg, és hiába áradoztak az új DX10-es grafikus motorról, ha azt meg Ukrajnában felejtették...

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

F09649

HELLGATE LONDON

fejlesztő > ***Flagship*** **kiadó >** ***Electronic Arts*** **megjelenés >** ***2007.***

Noha az „idén"-nél pontosabb megjelenési dátum még mindig nincs, a játék már tényleg a végső fázisban van: olyannyira, hogy végre mi is kipróbálhattuk; eddig mindig egy fejlesztő prezentálta a programot. A demó alapján sok dolog kikristályosodott, például az, hogy noha ez tulajdonképpen egy Diablo 3D-ben (és egy teljesen más világban), a fejlődés sokkal mélyebb lesz, mint a Blizzard remekében. A skillfa az egész képernyőt beborítja, itt lehet mazsolázni a különböző rendű és rangú képességek között, fejleszthetjük a régieket, megvehetjük az újakat, turbózhatjuk négy alaptulajdonságunkat – és akkor még nem is esett szó a végletekig módosítható, kütyükkel tápolható fegyverekről.

Aztán az is kiderült, hogy DX10-támogatás ide, Game for Windows-címke oda, a Hellgate nem egy túlzottan szép játék. Egyes helyszínek (metróalagút, épületek belseje) kifejezetten kopárak voltak, és a kinti részektől sem ájultunk el. Igaz, néha akár ötven ellenfél is a nyomunkban loholt, de akkor is, valahogy e téren többet vártunk. Olyannyira, hogy egy angol újságíró mögöttünk meg is kérdezte, hogy maxra vannak e téve a grafikai beállítások – ami egy E3-on gyakorlatilag a „hűdesz@rulnézezki!" szinonimája...

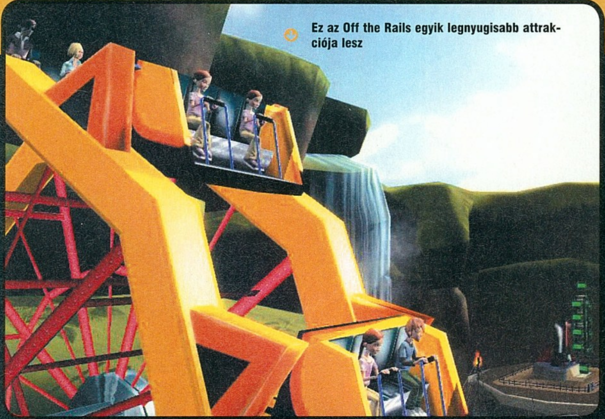
Aztán ott vannak a küldetések, melyek alaposan túlléptek a hozdvissza/gyűjtsössze/öldmeg stíluson. A fejlesztő megmutatta például egyik kedvenc feladatát, melyben egy mérnök agyába kellett behatolni, és legyőzni az egóját. Mókás kis kaland, és legalább máshogy nézett ki, mint a játék többi, kissé unalmas része!

A külső helyszínek sokkal hangulatosabbak voltak, mint a városiak

SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

fejlesztő > **Next Level** kiadó > **Activision** megjelenés > **2007. október**

A Pókember-mánia nem csitul ezért az Activision mindent elkövet, hogy a létező összes bőrt lenyúzza arról a bizonyos rókáról. A Friend or Foe sajnos a fiatalabb korosztályt célozza meg így akik a Spider-Man 3-mal nagyszerűen szórakoztak azoknak ez az epizód nem sok kihívást fog jelenteni. A lepozícionált játékélményhez gyermekded rajzfilmszerű cel-shading technikát párosítottak, a képi világ messze elmaradt várakozásainktól. A képregények szerelmesei azonban elismerően csettinthetnek, mivel a játékban a füzetek szinte összes főgonoszával megküzdhetünk majd. A készítők mindemellett kooprativ játéklehetőséget ígérnek, így a nehezebb részeket barátainkkal könnyedén kivégezhetjük majd – mégpedig a már lecsapott főellenségeket irányítva, azokkal együttműködve. A bemutató pikantériáját Stan Lee jelentette, aki személyesen is részt vett az eseményen... kár, hogy a játék közel sem lesz olyan legendás, mint a képregény kitalálója!



Ez az Off the Rails egyik legnyugisabb attrakciója lesz

THRILLVILLE OFF THE RAILS

fejl. > **Frontier** kiadó > **LucasArts** megj. > **2007. szeptember**

Az előző Thrillville sajnos csak konzolokra jelent meg, a második résszel a Lucasarts azonban kiköszörüli e kis csorbát. A Theme Park mintájára készült új vidámpark-szimulátor azonban némileg eltér a megszokottaktól. A szokásos építgetések és parkmenedzselés mellett itt ugyanis minijátékokkal is találkozhatunk. A 35 egyszerű aljátékban a park bizonyos attrakcióit próbálhatjuk ki: a gokartpályán például mi magunk is végigszáguldozhatunk úgy, hogy közben a cél a gépi ellenfelek legyőzése lesz. Érdekes módon a minijátékok a vártnál nagyobb kihívást jelentettek, így nagyszerűen szórakoztunk rajtuk. Az Off the Rails alcímet az új hullámvasutak inspirálták, melyekbe ugratókat is szerelhetünk, garantálva az okádást kedves vendégeink számára. Ugyan a menedzselés nem lesz túlzottan mély, aki egy vidám, változatos játékra vágyik, az itt megtalálhatja a számításait...

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

VIVA PINATA

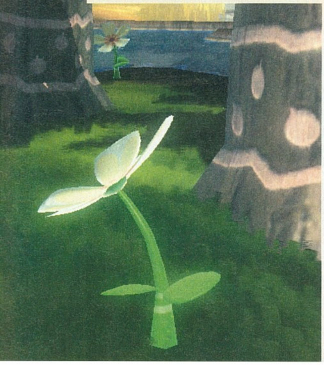
fejl. > Climax Group kiadó > Microsoft megj. > 2007. november

A „legjobb játék, amivel senki sem játszott" díj azoknak jár, akik érdemtelenül csúsztak le az eladási listák éléről, sőt közeléből. A tavaly megjelent Xbox 360-exkluzív játék is erre a sorsra jutott. Minden bizonnyal az eladási fiaskók miatt döntött úgy a Microsot, hogy a Gears of War mellett ezt a játékot is kiadja PC-re. A leginkább talán a Sims sorozatra emlékeztető kerti életszimulátorban rendkívül cuki pinatákat irányítunk majd (ezek azok a lények, amiket Amerikában cukorral töltenek meg, hogy aztán azokat a bekötött szemű lurkók egy hatalmas bottal szanaszéjjel verjenek). A cél tehát a Simsben megszokottakhoz hasonlóan az élettér kialakítása, méghozzá egy gyönyörű kerté, ahol a lehető legtöbb pinata faj jól érzi magát. Vannak, akik a fűben szeretnek élni, vannak akik fán, vannak akik a fűben élő pinatákat szeretnék bekapni, és vannak akiknek a pinatákat bekapni vágyó ragadozókra fáj a foguk. A kert

GRATH másvélemény:

Különös E3-on vagyunk túl, hiszen szinte minden bemutatott játék kiemelkedő volt (bár ez persze oximoron), de mint ahogy már többször is írtuk, nagy bejelentéseket nem láttunk. Bár utóbbi tényleg sajnálatos, úgy gondolom az összkép mégis pozitív – egyszerűen félelmetes mennyiségű „kötelező" játék fog még idén megjelenni. Konzolon ugye a Halo 3 és a GTA 4 kettőse lesz a két aduász, ezek mellett talán sok játék el fog sikkadni – nem lehet véletlen, hogy egyre több programot halasztanak 2008 elejére (a legújabb két áldozat a Splinter Cell Conviction és a Burnout Paradise). Szinte minden kategóriában új királyokat fogunk avatni, ráadásul ember legyen a talpán, aki eldönti, hogy a Crysis vagy a Call of Duty 4, a Mass Effect vagy a Bioshock, a World in Conflict vagy a Settlers, a Need for Speed vagy a PGR4 lesz a jobb. Persze inkább ez legyen, mint a programínség, ami a tavalyi év végére volt jellemző... Személyes kedvencem, a Halo 3 volt, ami először csúnyán megijesztett: a sajtókonferencián bemutatott videó elég kaotikusra sikeredett, mondhatni stílustalan lett. Aztán eljött az élő bemutató napja, és meggyőztek: a játék gyönyörű és okos, a harcok intenzitása meg még a CoD4-et is lekörözi. Plusz ott van a zseniális multi, a YouTube-szerű visszajátszások lehetősége, és rengeteg, még nem ismert újítás. Reméljük lesz benne online koop, akkor semmi nem mentheti meg az év játéka díjtól. Legalábbis az enyémtől...

Bár cuki kis gyerekjátéknak látszik, a Viva Pinata bizony egy összetett stratégiai játék

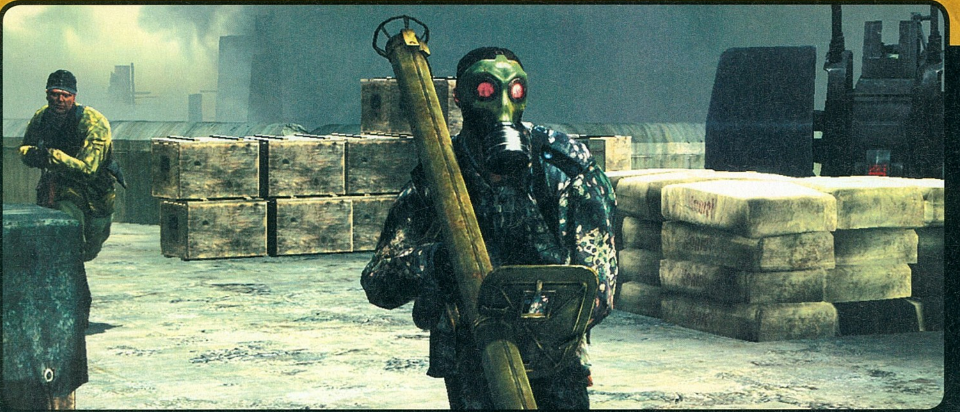


kialakítása mellett ügyelni kell arra, hogy a lakók szaporodjanak, hogy a beteg „állatok" a lehető leghamarabb ellátásban részesüljenek. A képek alapján gondolom mindenki egy gyermekjátékra asszociál, pedig a Viva Pinata nem az. Rendkívül komplex és mély tartalommal bír, ám ehhez bele kell merülni a játékba.

A krepp-papírból kivágott figurák zseniálisak, animációjuk példaértékű, hangjaik pedig zseniálisak (ez mondjuk nem nagy kunszt, mivel ugyanezen a címen egy rajzfilmsorozat is fut). Hogy mindezek ellenére mi volt a bukás oka? A kérdés jogos. Véleményünk szerint a gyermekjátéknak szánt Pinata a célcsoportnak túl bonyolult lett, az idősebb játékosok pedig a dobozra nézve nem gondolták volna, hogy egy kihívásokkal teli játékkal van dolguk. A Viva Pinata így két szék között a pad alá esve jobb híján bezsebelte a fent említett címet. Hogy mi a bonyolult ebben a cuki kinézetű játékban? Ügyelni kell az egyes lények kívánságaira (egyre több kell nekik a megjelenéshez, a kertbe belépéshez, a letelepedéshez és a szaporodáshoz), el kell kergetnünk a besavanyodott (értsd: gonosz) pinatákat, törődnünk kell a kert díszítésével, a növények nemesítésével, a háziállatok megvételével, bányászattal, segítőkkel, gyógyítással, és magában a szaporodásban is részt kell vennünk egy egyszerű kis minijátékkal...

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

F09649



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

fejlesztő > EALA **kiadó >** Electronic Arts **megjelenés >** 2007. szeptember

Az új Medal of Honor számunkra az E3 egyik legkellemesebb meglepetését okozta. A sajtó által ízekre szedett előző epizód után (nekünk mondjuk az is tetszett) kíváncsiak voltunk, hogy a készítők hogyan veszik az akadályokat. A választ az idei E3-on kaptuk meg. Örömmel jelenthetem, hogy a látottak alapján az EA-s srácok nagyszerű munkát végeztek. Az Airborne lényege ugyebár, hogy a küldetés megkezdése után az ejtőernyőnkkel a pálya bármely pontján landolhatunk. A kihívást így egyértelműen a több oldalról érkező csapásokat lereagáló mesterséges intelligencia jelenti majd. Hál' istennek a Medal of Honorban az AI nagyszerűen működik. A folyamatosan helyzetet váltó, manőverező ellenfelek nagyszerűen használják az akadályokat, elugranak a gránátok elől, okosan, összehangoltan, szervezetten támadnak vissza. Azaz élnek, gondolkodnak, reagálnak! Mindennek következtében csak araszolva tudunk előrehaladni. A kamikaze akcióknak semmi értelme, mivel a gép azonnal szétcincál minket. Ugyanez a kiváló mesterséges intelligencia jellemzi saját csapattagjainkat is, akik egymást fedezve, minket se-

A fegyverek fejlesztését-tápolását még nem mutatták be

Bevalljuk, minket egyelőre nem nyűgözött le a Space Siege

A mesterséges intelligencia, és így a harcok élvezhetősége üt minden korábbi MoH-ot

SPACE SIEGE

fejlesztő > *Gas Powered* **kiadó >** *Sega* **megjelenés >** *2008.*

Ugyan a Dungeon Siege alkotóitól ez a játékcím nem hangzik túl eredetinek, de hát ezt még meg tudjuk bocsátani. Azt már kicsit nehezebben nyeltük le, hogy a játék vélhetően a DS2 motorjával készült, merthogy e téren bizony az eltelt időhöz képest meglehetősen kevés fejlődés látszott. Persze kicsit jobban nézett ki minden, és a bevilágítás is sokat javult, de még mindig elég szögletes volt ez a világ…

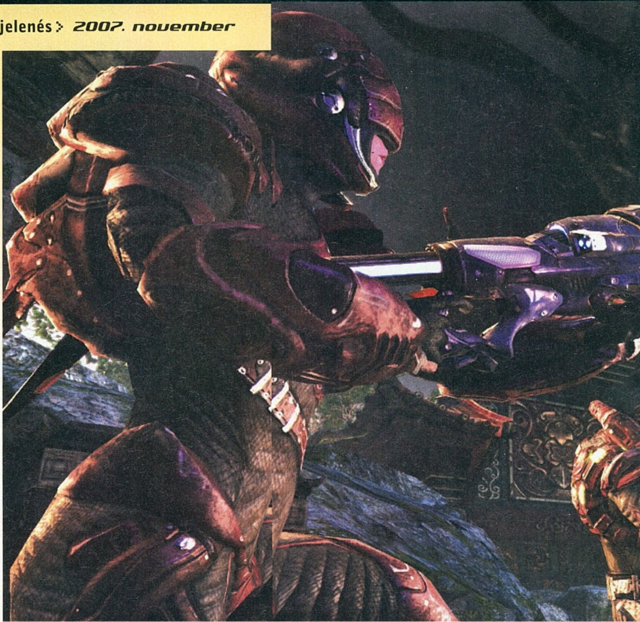
A sztori kiindulópontja elég klisés: a Föld kolonizált egy bolygót, ám hamarosan betámadta a felfedezőket egy agresszív idegen faj. Az előőrs visszatekert a Földre, a rosszfiúk követték őket, és most ők kezdték meg a kolonizálást. Mi egy menekülő űrhajó vezetőjét, egy bizonyos Seth Walkert fogunk alakítani, méghozzá rögtön azután, hogy hajónkat elnyelte egy gigantikus űrgályа. Az egész játék ennek fedélzetén fog játszódni, ám sokkal változatosabb terepre lehet számítani, mint a Preyben – itt lesznek sivatagos, erdős és persze mechanikus tájak is. Általában csak Sethet fogjuk irányítani, a harc valós időben zajlik, a játék legfontosabb része pedig az lesz, hogy mennyire alakítjuk át Seth testét robotikussá: minden táp (robotszem, erősebb karok, méregtűrő tüdő, gyorsabb lábak stb.) előnyökkel is jár, de a sztorira nézve fontos lesz, hogy Seth mennyit őriz meg önmagából…

gítve nyomulnak előre. Az sem volt ritka, hogy a bajba jutott társukért visszarohantak, miközben fedező tűz kíséretében, egy elhajított füstbomba védelmében érték el a célt. A grafika ugyan kissé elmarad a Crysistól vagy a CoD4-től, ám ennek ellenére minden nagyon jól fest, és a küldetéseknek helyet adó városok szépen ki vannak dolgozva. A második világháborús éra legszebb, leghangulatosabb darabjával lesz tehát dolgunk.

F09649

UNREAL TOURNAMENT 3

fejlesztő > ***Epic*** **kiadó >** ***Midway*** **megjelenés >** ***2007. november***

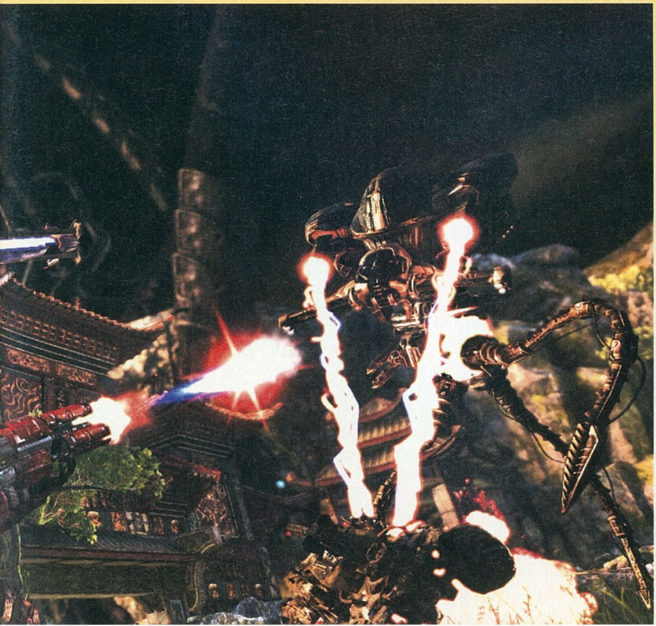


Az UT3-on megint meglátszott, hogy az Epic jobban ért az Unreal-motor programozásához, mint bárki más (esetleg tényleg megtartanak maguknak pár titkot, mint azt nemrég egy perben felhozták ellenük), mert az lényegesen szebb volt, mint bármely más ezt használó program. Oldalakon keresztül lehetne sorolni a kisebb részletek szépségeit, vagy a hatalmas pályák kidolgozottságát, de erre most nincs hely – azt viszont megemlítenénk, hogy a „takonyvető", vagyis a Bio Gun zöld zselélövedékeiben láthatóan nyüzsögnek az agresszív mikrobák.

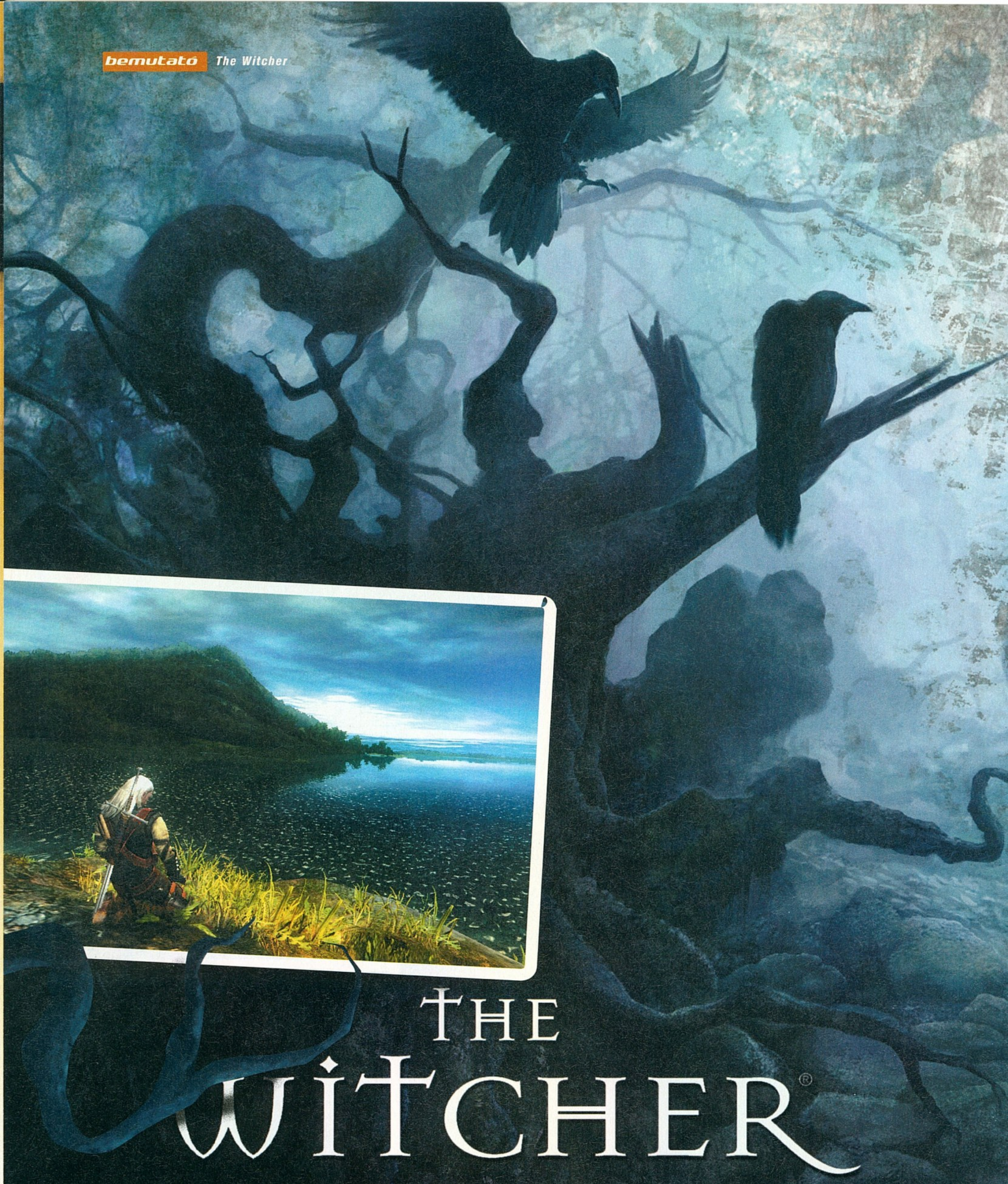
Így, a befejezéséhez közeledvén a játékról egyre több részlet derül ki: 11 fegyver lesz, melyek között teljesen új nincs, de némelyik viselkedése kicsit megváltozott. E mellett 40 pálya lesz, mi kettőt próbálhattunk ki, melyek közül a Sanctuary volt a szebb, de talán az unalmasabb: ez egy Necris bolygó, telis-tele az e fajra

jellemző fekete csápokkal. Ez a terep a fejlesztők szerint a sztorimód során többször is vissza fog térni, de mindig más feltételekkel, más játékmódokban kell majd szórakoznunk. A Heat Ray pálya kicsit a GoW-ra emlékeztetett a lerombolt városi környezetével. A standard deathmatchmódot alaposan feldobta a pálya közepén néha megjelenő Darkwalker jármű. Ez a tavalyi E3 alkalmával debütált háromlábú lépegető a Világok Harcában szereplő gépekre emlékeztet – és három halálos fegyverének köszönhetően mindenki erre vágyott. Sajnos beleülni sosem sikerült, viszont így legalább részt vehettünk a hajtóvadászatban: ilyenkor ugyanis mindenki abbahagyta a többiek aprítását, és elkezdte irtani a hihetetlenül tápossá vált szerencsés sofőrt.

A szépség és a szörnyeteg. Vagy inkább a tesztoszterongólem és a szörnyeteg



E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT



THE WITCHER®

fejlesztő > *CD Projekt RED* kiadó > *Atari* web > *www.thewitcher.com* írta · *Bate és Darths*

Az 1994-ben alakult lengyel CD Projekt volt az ország első játékkiadó vállalata, és ennek megfelelően minden évben hatalmas sikereket értek el. Mivel igen korán kezdték el a játékok lokalizálását, ráadásul ezt rendkívül magas szinten üzték, mára igencsak kinőtték magukat: több régióbeli országban is terjeszkednek, és 2002-ben saját fejlesztőcsapatot is összeraktak. A RED stúdió első alkotása lesz a Witcher, ami témájánál és alkotóinál fogva is Lengyelország legjobban várt játékává vált. Most kiderült, hogy ez méltán van így...

A játék hatalmas területen játszódik, tájai sokkal változatosabbak, mint mondjuk az Oblivion egyenerdői, szabványvárosai...

Szerencsére a július nem csupán E3-at és embertelen meleget tartogatott számunkra, hanem egy Witcher-bemutatót is, ami a CD Projekt hazai bázisán került megrendezésre, játszható verzióval, a lokalizációt érintő apróságokkal, és egy prezentációval a vezető designer, Michał Madej előadásában, amit mi kiegészítettünk még egy interjúval is.

BOSZORKÁNYMESTERI

A hazai közönség számára talán a legfontosabb momentum, hogy az egyre erősebb lokalizációs „láz" ezt a produkciót is elérte, s ezúttal nem csak feliratként találkozhatunk anyanyelvünkkel a játékban, hanem korrekt szinkron formájában, amelyet profi színészek közreműködésével készítettek el (Csík Csaba Krisztián, Váradi Zoltán, Csőre Gábor és még sorolhatnánk...). Bár a magyarra történő hangszerelés miatt kicsit csúszik a hazai megjelenés, azért ez egy olyan áldozat, amit valószínűleg minden gamer szívesen meghoz egy igazán jó minőségű játék érdekében. Márpedig minőséginek tűnik, legalábbis azon béta alapján mindenképp, amit mi magunk is kipróbálhattunk. Hősünk Geralt, akit talán néhányan már korábbról is ismernek, lévén egy neves lengyel író – Andrzej Sapkowski – karakteréről van szó, egy Witcherről, akinek kalandjai ezúttal a digitális világban folytatódnak. Egy olyan világban, amely Sapkowski könyvein alapszik, de javarészt már a játék készítőinek fantáziáját dicséri. Ahogy a képek is mutatják, az atmoszféra igen erőteljes, s a monitor előtt ülve bizony könnyedén beszippantja az embert az elénk táruló univerzum.

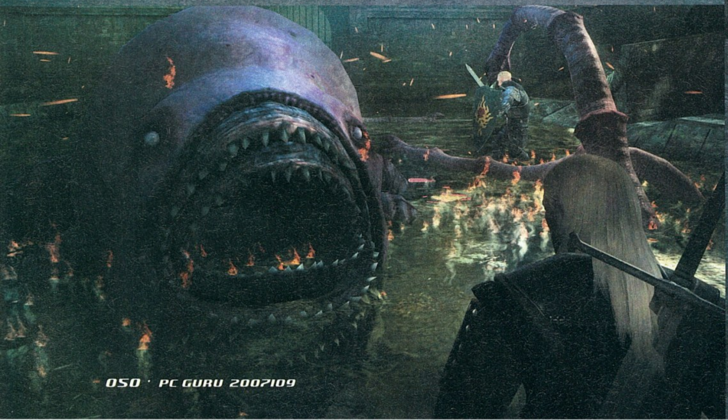
> **"Ha a Witcher tényleg megjelenik idén, az év legjobb szerepjátéka lesz!"**

A külcsín persze ezúttal sem minden, lévén a játékmenet lesz az, ami minden bizonnyal a gépe mellé ragasztja majd az embert. A Witcher valódi epikus RPG képében tetszeleg, s ezúttal nem csupán marketingfogásról beszélünk, lévén jó pár tucat órára (saccra 70 és 90 közé tippelték a fejlesztők) elegendő élményt zsúfoltak a programba. A cselekmény természetesen egy fő szálon halad – a Witchereket pusztító fanatikusok rejtélye van a középpontban –, de mellette rengeteg egyéb kül-de-

THE WITCHER®

A Witcher nem cicózik az érzékeny témákkal: lesz benne meztelenség és prostitúció is

tés és egy szabad világ vár felfedezésre. Kalandjaink során rengeteg NPC kerül utunkba, s a velük való találkozás nem korlátozódik csupán beszélgetésekre és küldetések felvételére, különböző más interakcióba is keveredhetünk, iszogathatunk, vagy részt vehetünk minijátékokban, mint például egy kis kocsmai erőfitogtatás. Ha pedig már kocsma és italozás, a játék egyik legmókásabb momentuma, hogy leihatjuk magunkat, aminek bizony következményei vannak: először tompul a látásunk, elveszítjük a koordinációs képességünket, majd jöhet a filmszakadás is, aminek következtében akár a játéktér egy teljesen ismeretlen pontján ébredhetünk – ahogy az életben is lenni szokott egyes lumpen elemeknél.



THE WITCHER nyereményjáték:

SZÍNORGIA

Szerencsére a játék nem a Gyűrűk Ura világát idézően fekete-fehér fantasy, nincsenek csak jók és rosszak, és igaz ez hősünkre is, aki jelentős befolyással bír a körülötte lévő világra. Egész pontosan mi vagyunk befolyással a környezetünkre, lévén Geralt minden döntése tőlünk függ, s a cselekmény során hozott döntéseink bizony kihatással vannak a világra, annak lakóira. Az egészben az igazán zseniális az, hogy az egyes helyzetekben meghozott döntéseink nem az adott pillanatban gerjesztenek hullámokat, hanem majd jóval később, akár több – tucat – játékóra elteltével kell szembesülnünk egy-egy cselekedetünk hosszú távú következményével. Ilyenkor vélhetően már nem lesz lehetőségünk (illetve kedvünk) visszatölteni az állást, s érezzük majd a játék sava-borsát, azt a hangulatot, ami kiemelkedővé teheti a Witchert, arról nem is beszélve, hogy a nyitottság és a következmények hatására okunk lesz újra és újra nekiveselkedni a történetnek, lévén egészen új szituációk, események és végkifejletek várnak majd ránk egy-egy eltérő döntést követően.

ÉLESEBB A KARDNÁL AZ EZÜSTKARD

Egy jó játékhoz eredeti harcrendszer és korrekt fejlődés dukál, s legnagyobb megelégedésünkre a Witcher ezekben sem szenved hiányt.

Folytatás az 54. oldalon

Az újság megjelenésével egy időben a PC Guru Online-on nem csak a játék producerével készített teljes videóinterjút találjátok meg, de a www.pcguru.hu/witcher oldalon megrendezett nyereményakciónkon is részt vehettek. Az ott feltett kérdésekre jól válaszolók között egy Witcher ajándékcsomagot (poszter, kulcstartó, egérpad) sorsolunk ki.

www.pcguru.hu/witcher

A durvább kombók, erősebb varázslatok igen látványos effektekkel járnak

THE WITCHER®

INTERJÚ MICHAŁ MADEJ VEZETŐ DESIGNERREL

PC GURU/Darths: Sapkowski Witcher-sagája öt regényt és három novellagyűjteményt tesz ki. Mennyit merít ezekből a játék?

Michał: Természetesen a Sapkowski-féle univerzumban játszódik a Witcher, viszont nem a könyvből emeltük ki a történetet: a játék öt évvel a megjelent írások után kezdődik.

PC GURU: Lesz bevezető rész, amely megismertet minket az előzményekkel, a világgal, a fontos szereplőkkel?

Michał: Mivel a többség nem ismeri a korábbi történeteket, így kezdetben Geraltnak sem lesznek emlékei addigi életéről. Újra meg kell ismerkedni a világgal a többi karakter segítségével, kérdezősködnünk kell, újra fel kell fedeznünk magunkat és világunkat – Geraltnak és a játékosnak egyaránt.

PC GURU: Mivel a hazai olvasók előtt ismeretlen az univerzum, kérlek mutasd be pár szóval a játék világát!

Michał: Sapkowski egy új megközelítéssel teremtette meg fantáziavilágát, a tradicionális RPG-elemekkel együtt, mint például varázslók, szörnyek, elfek, törpék stb. De a hasonlóság itt véget is ér, mivel Sapkowski félretette a jó és gonosz harcát, sokkal inkább a való világ viszonyából merítette az ihletet, melyre az európai, sőt az amerikai mitológia is hatott. Tehát Sapowski a mai társadalmi problémákat ültette a saját fantasy világába, mint a terrorizmus, rasszizmus...

PC GURU: A játékmechanizmus egyik fontos eleme a morális döntésrendszer, tehát sokszor kell döntenünk és számolni a következményekkel. Mesélj erről!

Michał: A játékok többségében a döntéseink teljesen elvesztették a jelentőségüket, mert ha valami balul ütött ki, visszatölthettük az elmentett állást. Egy másik példa: ha az életben választhatnék a közül, hogy megöljelek vagy sem, akkor én nem foglak, mert egyrészről félnék a következményeitől, másrészről meg nem vagyok gyilkos – de ez csak az én döntésem. Most képzeld el ugyanezt a szituációt a játékban: megöllek csupán kíváncsiságból, mivel tudom, hogy úgysem jár érte büntetés, sőt lehet hogy még pénzt is kapok érte. Éppen ezért a játékosok nem hoznak morális döntéseket, csupán a legjövedelmezőbben próbálják megoldani a problémát. Mi pont ezen akartunk változtatni, úgy, hogy egy teljesen új szempontból közelítjük meg a választási lehetőségeket, azaz bármilyen döntést hozhatsz, az működni fog, de azt már nehezen tudod megjósolni, hogy ez milyen következményeket fog okozni a játék későbbi szakaszában – mert fog! Nem feltétlen emlékszel majd, hogy mit csináltál tíz órával korábban, de bevágott jelenetekkel fogunk emlékeztetni, hogy mely korábbi döntésed miatt kerültél éppen slamasztikába.

> “A lengyel író által alkotott univerzum távol áll a tolkieni fekete-fehér világtól.”

PC GURU: Egy RPG-ben nagyon az NPC-k szerepe is; mennyire „élők”, azaz mennyire befolyásolják őket a döntéseink?

Michał: Minden NPC-nek megvan a saját kis élete, amibe akár bele is avatkozhatunk, a karakterek átöltöznek, járnak-kelnek a világban, változnak a világgal együtt. A lehetőségek sokrétűek: játszhatunk velük, lefizethetjük, vagy akár leitathatjuk őket, mert ilyenkor megnyílnak és esetleg újabb információkat, új küldetéseket adnak.

PC GURU: Hány fő, és mellék-küldetésre számíthatunk?

Michał: 50 főküldetésre és körülbelül 100 melléküldetésre számíthattok. A mellékkül-

detések többsége a foglalkozásodból adódik, a főküldetésekben pedig leginkább nyomoznunk kell. Tehát a mellékküldetéseket vagyonszerzés céljából kell elvállalnunk.

PC GURU: Mekkora a játékos szabadsága?
Michał: Kétféle szabadság létezik: az egyiknél a semmi közepén állsz, és oda mehetsz, ahova akarsz, a másiknál is ugyanez az alaphelyzet, csak épp a döntésen van a hangsúly. Az Oblivionban, akár ezerféle különböző helyet látogathatsz meg, de mindenhol jelentéktelen vagy, ellenben a Witcherben sokkal kevesebbet, de az élmény teljesen különböző lesz, és mindenképpen kihatással lesz a történetre.

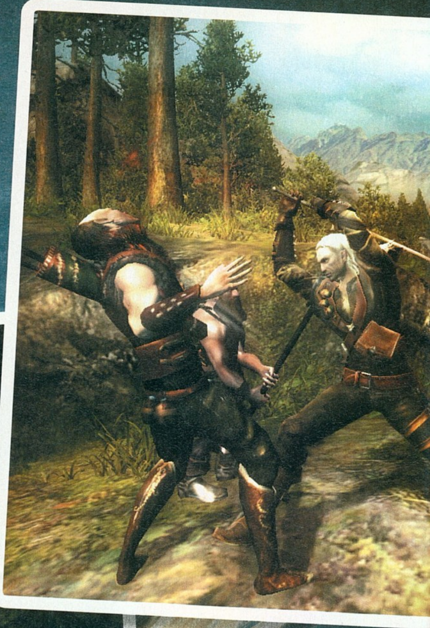
PC GURU: Önálló, zárt egységet alkot-e a sztori, vagy nyitva hagyjátok a végét egy esetleges folytatásra?
Michał: Erre nem válaszolhatok. Még nem döntöttük el hivatalosan, de könnyen előfordulhat (ez a sikertől is nagyban függ), hogy lesz egy újabb, a Witcher-univerzumban játszódó játék.

PC GURU: Az örök olvasói kérdés: gépigény?
Michał: Jelenleg is tart a játék optimalizálása, de természetesen egy jó gépen fog igazán taglózni, viszont széles spektrumon lehet majd állítani a grafikai tulajdonságokat, így gyengébb vason is menni fog, csak ki kell kapcsolni pár feature-t.

Az interjút és a bemutatót köszönjük Michał Madejnek, és a hazai CD Projekt képviseletnek

THE WITCHER®

Ami a legüdvösebb a játékban, hogy a fejlesztők szakították a Diablo-szerű balegérgombgyilkos, kattintgatós henttel, és bevezettek egy ritmusalapú küzdelmet, ahol bizony technikázni kell harc közben. Nem lehet ész nélkül nyomkodni az egeret vagy a billentyűzetet, rá kell éreznünk az adott fegyver és küzdelemtípus technikájára, különben csak csapkodunk majd ész nélkül, az ellenfelek pedig szépen győzedelmeskednek. A nehézség szintenként változik, könnyű fokozaton még vizuális segítséget kapunk (ikonok jelzik, mikor kell nyugton maradnunk



Ennél a szörnynél érdemes a "bazi nagy ellenfelek ellen való harcmodort" bekapcsolni

Geralt megbukott a "melyik végénél tartsuk a kardot" tanfolyam első vizsgáján...

és mikor „ütnünk"), míg nehezebb szinten már az érzékeinkre lesz bízva a dolog. A küzdelem tehát ezúttal már kihívás, az elején nehezen fogunk boldogulni, de ha szert teszünk kellő rutinra, akkor igen élvezetessé varázsolhatja az egyébként unalomba fulladó hentmeneteket. Persze ez még mindig nem minden, hiszen a megfelelő ellenfelekkel szemben a megfelelő támadást kell használnunk. Van stílus a kisebb méretű, hozzánk hasonló módon küzdő humanoidok, illetve a böhöm nagy szörnyetegek ellen, illetve van egy külön mozgáskészletünk a több ellenféllel vívott harcra. Nem elhanyagolható a mágia sem, melyet ha ügyesen alkalmazzuk, akkor legalább olyan hatásos lehet, mint egy rúnákkal zsúfolt penge.

A játékmenet során karakterünk természetesen tapasztalatot gyűjt, tehát lehetőségünk adódik a fejlődésre, amit egy, a régebbi szerepjátékokban megszokott kusza fejlődési fa segítségével menedzselhetünk. A lehetőségek szerteágazóak, választhatunk a különböző mágiatípusok és harci mozdulatok között, ám arra nem lesz lehetőségünk, hogy mindent megtapasztaljunk, a játékban szerezhető pontok csupán a teljes fa 60%-át teszik elérhetővé számunkra, s ez a korlát ismételten csak egy későbbi, újabb végigjátszás gondolatát erősítheti bennünk. Az egyes ágakon belül elkülönítésre kerültek még bronz, ezüst és arany „fokozatok", amelyek értelemszerűen egyre hatékonyabb lehetőségeket rejtenek, és értékükkel ellentétes arányban birtokolhatjuk őket: értelemszerűen az arany besorolású képzettségeink lesznek a leghatásosabbak, ebből fakadóan ebből tudhatjuk magunkénak a legkevesebbet.

Bár már így is elég komoly szeletet hasítottunk ki a Witcher által nyújtott lehetőségek tortájából, a kép még mindig nem teljes, ami esetünkben örömteli hír, hiszen a játék megjelenésekor, azaz októberben még mindig ezer felfedezhető apróság várja majd a cselekményt és a játékmenetet felgöngyölíteni vágyó játékosokat.

www.pcguru.hu/223

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

Bár a Witcher fejlesztése nem volt problémamentes és rövid folyamat, de úgy néz ki, októberben végre révbe érnek a fiúk. A játék ígéretes, gyönyörűszép, és a szokásosnál kissé komorabb világot is sikerült megkedvelnünk.

BATE

PRO: Gyönyörűen néz ki, ráadásul a harc és a sztorivezetés terén is tele van újításokkal.

KONTRA: Félünk a gépigénytől, és csak remélni tudjuk, hogy a szinkron minőségi lesz...

2007. IV.

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL

13 PC GURU LAPSZÁM

+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:

SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL

6 PC GURU LAPSZÁM

+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:

CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL EXCLUSIV, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELŐFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:

FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

Minden egy csínnyel kezdődik... irta · NightBagoly

Overlord

fejlesztő > Triumph kiadó > Codemasters web > codemasters.co.uk/overlord

Gonosznak lenni... fúj, annyira kézenfekvő lenne a cikket Peter Molyneux Dungen Keeper-jének legendássá vált promóciós mondatával kezdeni, hogy inkább be sem fejezem a dolgot. Tudjuk mi mindannyian, milyen remek érzés igazán gonosznak lenni, a Codemastersnek hála pedig újra megkapjuk a lehetőséget.

Valaha még éltek gonoszok a földön. Azonban, ahol megjelenik a sötét alak, ott felbukkannak a hősök is, fényes öltözékben, kezükben mágikus fegyverrel, hogy fenéken billentsék a környéken rémségeket végrehajtó nagyurat. A jók már csak ilyenek, ha kell, a belüket is kidolgozzák a happy end-ért, azonban esetünkben vétettek egy komoly hibát. A sötét urat ugyan kiirtották, ám életben hagyták leghűségesebb alattvalóját, a genyák vezetőjét, mondván, az apró lények segíthetnek helyreállítani mindazt, amit a főnökük eltorzított. Gnarl azonban a jó út helyett éveken át azon dolgozik, hogy megtalálja sötét ura méltó utódját, a gonoszt, aki ismételten borsot tör majd a hősök orra alá, és aki egy határozott mozdulattal képes elintézni, hogy a jók a boldog élet után most meg is haljanak.

ELRAGADÓ OCSMÁNYSÁGOK

Nem titok, hogy az Overlord PC mellett Xbox 360 platformra is készült, így várható volt, hogy

ZÖLDEK

Na, a zöld genyák meglehetősen érdekes teremtmények, hiszen, akár csak a többiek, egy behatárolható „kaszt" tagjai: ők azonban se nem harcosok, se nem mágusok, sőt még csak nem is gyógyítók. Bizony, kizárásos alapon egy csapatból már csak a tolvaj/orgyilkos maradhatott ki, ezeket testesítik meg az imádott zöldek. Láthatatlanná tudnak válni, majd észrevétlenül támadni – mindezt természetesen tetemes sebzéssel nyakon öntve. Ráadásul – csak úgy bónuszként – immúnisak a méregre, így bármikor átvágnak az olyan utakon, amelyet gyilkos növények állnak el.

Itt bizony nem segít Óz, a nagy varázsló...

"Kicsi kincsem, miért vagy ilyen feszült? Hamarosan pokoli nagy lagzit csapunk..."

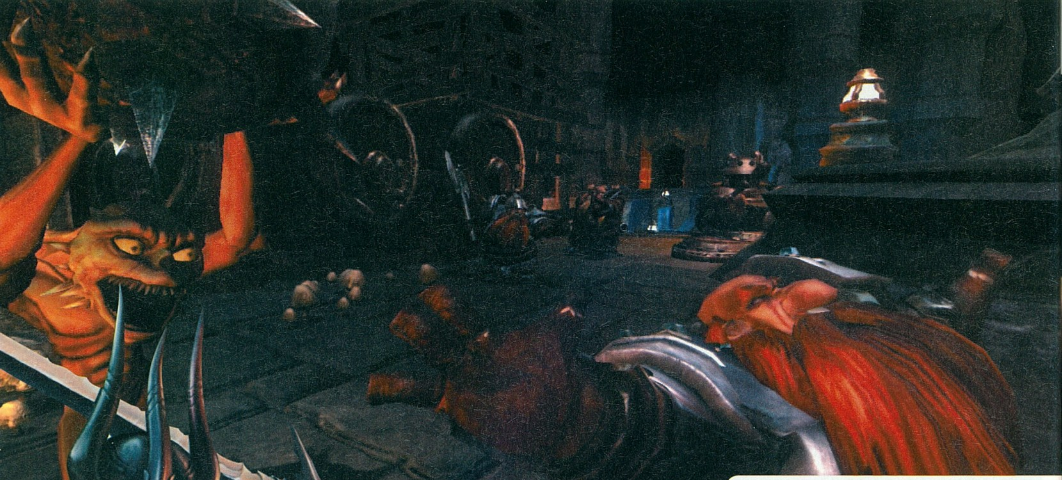
lenyűgöző lesz, ám amint megpillantottam a monitoromon a játékot, a szavam is elállt. Az egész a tájjal kezdődik – a fiúk ott a Triumph stúdiónál nem aprózták el a dolgokat, és hihetetlen részletes világot alkottak számunkra. A hőtől gyűrűződik a levegő, tűzlabdáink során lángra kap a tarló – egy szó mint száz, az effektusokkal sincs gond. Mindez azonban csak a jéghegy csúcsa – már tettem említést a kis genyákról: ezek a leginkább a Szörnyecskék filmben látott gonosz gizmókhoz hasonlító teremtmények jelentik majd hatékonyságunk kulcsát – őket fogjuk hadba vezetni, és ők azok, akikre egy rossz szavunk sem lehet. Nem elég, hogy megfelelő mennyiségű poligont használtak fel a készítők csak azért, hogy illúziót teremtsenek, ráadásul szintén hibátlanul sikerült. Ha valakit ki lehet emelni, az feltétlenül a fő segítőnket alakító Gnarl – ilyen ocsmányul imádni való hangot én még játékban nem hallottam eddig.

GONOSZOGATÁS

Az előzetes információk alapján nehezen lehetett eldönteni, hogy az Overlord végül milyen játék is lesz valójában. A gonoszkodás miatt sokan úgy gondolták, a Dungeon Keeper-t fogja megközelíteni, azonban el kell, hogy keserítsek mindenkit: a játék inkább hajaz a szintén Molyneux-féle Fable-re, vagy éppenséggel a valaha szebb napokat megért Shiny stratégiai játékára, az idézgetős Sacrifice-ra, mintsem a már említett klasszikusra. A főhőst külső nézetből irányítjuk, fegyverrel és mágiával segíthetünk be seregünknek. Miközben kalandozunk, folyamatosan fejlesztjük a tornyunkat, minél többet fedezünk fel a világból, annál több lehetőségünk lesz – később akár fegyvereket is kovácsoltathatunk magunknak, amelyekhez aztán követőink feláldozásával különböző mágikus bónuszokat adhatunk. Már a játék legelején alkalmunk nyílik szolgáin-

KÉKEK

A kék genyák tulajdonképpen a legimádnivalóbbak az összes közül: legalább annyira rondák, mint a többiek, azonban képesek gyógyítani, és feltámasztani a többi kis genyát, ezáltal igencsak fontos részei lehetnek agresszív csapatunknak. Ráadásul – hogy ne legyen ilyen szimpla a dolog – ők az egyedüliek, akik képesek úszni – és a vízben haladni –, ezáltal segítségükkel olyan területekre is elérhetünk, ahol a többiekkel kudarcot vallanánk.



kat terelgetni, ez pedig egyértelműen a program gerince. A genyák megidézéshez lélekerőre van szükség, ráadásul minden típushoz másra és másra – ezeket ellenfelek, illetve ártatlanok legyilkolásával gyűjthetjük majd be –, ha pedig életerőnk vagy manánk lecsökken, az oltároknál feláldozhatunk párat a követőink közül, így gyarapítva a megcsappant készletet. Szörnyeinket az egér aktív klikkelgetésével irányíthatjuk: bal gombbal megtámadják az ellenséget, vagy megragadják a kijelölt objektumot, jobbal pedig kiadhatjuk a lábhoz parancsot – a kettő egyszerre való megnyomásával ráadásul közvetlenül is kontrollálhatjuk őket. Apropó, objektumok: a játékmenet szerves részét képezik azok az apróbb akadályok, amelyeket önerőből nem, csak követőink segítségével vagyunk képesek elhárítani. Ezekből nagyon sokféle létezik, van olyan, amihez elég egy genya, és van olyan, amihez több is szükséges; zömükben vagy berendezések a tornyunk számára – ezeket segítőink lelkesen a főhadiszállásra vezető teleport-koronghoz cipelik –, vagy pedig az aktuális pályarészen való továbbjutást (egy kapu kinyitása, egy berozsdásodott fogaskerék kicserélése) segítik elő. Aztán nagyjából végére is jártunk mindannak, amit megtehetünk a programban. Folyamatosan haladunk előre, követőink válogatás nélkül megmásznak és kibeleznek minden ellenséget, aki

Pirosak

A piros genyák már sokkalta érzékenyebbek, mint barna társaik: immúnisak a tűzre, így felhasználhatóságuk igen csak sokszínű, ráadásul bármilyen lángnak ellenállnak a drágaságaim. Ellentétben testvéreikkel, ők igazi távharcosok, apróbb tűzgömböcskéket dobálnak az ellenfeleinkre, ám miután māgusok vére csörgedezik bennük, meglehetősen rosszul viselik a csatában szerzett sebeket. Egy gomb lenyomásával remek pozícióba helyezhetjük őket, hogy aztán messzire a közelharcosoktól oszthassák az áldást.

barnák

A barna kis genyák a játék alapszintű szörnyei, velük fogunk először találkozni. Már rögtön az elején megkedvelhetjük őket, hiszen rondák, agresszívak, és élnek-halnak értünk. Természetesen közelharcosok a drágák, ráadásul nem csak az életerőt és a pénzt hozzák el nekünk – mint a többiek –, hanem örömmel öltöznek fel, hogy aztán fegyverekkel és páncélokkal felvértezve még nagyobb pusztítást tudjanak véghezvinni. Harci taktikájuk közé sorolható a meglovagolás, amelynek segítségével felmásznak az ellenfelek hátára, és halálra csapkodják-döfködik őket.

Genyáink amilyen otrombák, olyan imdánivalóak, az elmúlt évek legjobb játékkarakterei ők!

csak a közelünkbe kerül, időnként hazalátogatunk, pepecselünk egy keveset, aztán továbbmegyünk, és folytatjuk a végtelenségig. A probléma kulcsa az, hogy a játékos a kísérők számának folyamatos növekedésével egyre inkább passzív szerepbe kényszerül. Odáig rendben van, hogy menet közben egyre több és több taktikát vethetünk be, azonban ahogy haladunk előre (amit igazán onnan látunk, hogy újabb és újabb rémségekhez jutunk hozzá), a dögeink pusztán

“Ellőtték már előttünk, de attól még GONOSZNAK LENNI JÓ!”

a túlerőből adódóan is egyre inkább önállósodnak, mi pedig a vad klikkelgetéssel nem nagyon érezzük, hogy komoly befolyással bírnánk rájuk, így magára a játékmenetre. Természetesen vannak főnökharcok is – a programban fellelhető hét terület mindegyikét egy-egy „hős” irányítja, ezekben viszont visszájára fordul az addigi játékmenet, és gyakorlatilag esélytelenek vagyunk beavatkozás nélkül győzelmet elérni. Itt valósággal hullanak a reméink, elkezdjük úgy érezni, hogy fontos a létezésünk – azonban ilyen csatából túl kevés van ahhoz, hogy a játékot hosszú távon egyedi ízzel fűszerezze.

Ettől függetlenül a program pokolian szórakoztató, az pedig, hogy menet közben kicsit sárdagasztássá válik – na bumm, szinte az összes programban megtalálható ez a hiba, viszont csak ritkán sikerülnek ennyire látványosra és stílusosra. A már-már Tim Burtonre hajazó, elborult design, a remekül alkalmazott humor, és a tökéletes grafika pedig átsegít minket a legmonotonabb részeken is, hogy aztán egy pazar finálé után úgy érezzük: minden perc megérte.

www.pcguru.hu/595

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Oké, tény, hogy egy kicsit önismétlő, tény, hogy elejétől a végéig ugyanazt kell csinálnunk, de bevallom: mindezektől függetlenül is rendkívül izgalmas kis játék lett ez az Overlord. Engem megvett kilóra.

NightBagoly

PRO:
+ elragadó hangulat
+ gyönyörű grafika
+ remek ötletek

KONTRA:
- kicsit önismétlő
- a zónás rendszer miatt sűrű töltési idők

8.5

ÖSSZEGZÉS: Élvezetes egy kicsit gonoszkodni, még akkor is, ha picit rutinszerűvé válik maga a játékmenet, úgy a program középére.

GÉPIGÉNY: Windows XP; 2.4 GHz, 512 RAM, 128 MB VRAM

FABLE	86%
SACRIFICE	86%
DUNGEON KEEPER 2	79%

A szellemek visszatértek... írta · G-Vibes

Ghost Recon ADVANCED WARFIGHTER 2

fejlesztő > GRIN kiadó > Ubisoft web > ghostrecon.us.ubi.com/graw2

A Ghost Recon széria legfrissebb toldaléka rekordidő alatt készült el. Egy teljes árú dobozos folytatás kapcsán meghökkentően rövidnek tűnik a nem egész egy esztendőnyi fejlesztési idő. Ám hiába tűnik „gyanúsnak" a folyamat, a Ubisoft így is a nyári periódus legjelentősebb katonai szimulációjával pezsdíti fel az uborkaszezont.

A GRAW története még ismerősen csenghet, hiszen a legnehezebb fokozatokon játszó rajongók még jó eséllyel gyűrik Tom Clancy tavalyi fikcióján alapuló játékmenetet. Dióhéjban: nemzetközi csúcstalálkozó, melyre mindenki, akinek neve és szava van a világpolitikában, hivatalos. A biztonságosnak tartott mexikói területről hamar kiderül, hogy valóságos tűzfészek, melyet a csúcstalálkozóról előzetes információkat szerzett terroristacsoportok a kezdetektől szigorú kontroll alatt tartottak. Az első részben az emberrablásokat/támadásokat követően kaptuk meg a Ghostok irányítását, ám a történet érdemi végkifejletére a kampányküldetések teljesítése után sem derült fény. A GRAW2 így nem átall a sorozatok dramaturgiai szövetéből folytatást szabni, hiszen a játék pontosan a GRAW1 eseményei után egy nappal kezdi a további fejlemények tárgyalását. A program alapjai, a vasigénnyel egyetemben változatlanok maradtak. Ez feltétlenül impozáns fejlemény annak tükrében, hogy a grafikus motor jelentős csinosításokon ment keresztül.

SZAT-ELIT

A Ghostok hatékonysága nem azért lehet többszöröse a velük szembenállókéval, mert jobban tűrik a lövedékeket, sokkal inkább az adott terület feletti, szuperpontos kontroll ad kezükbe megsemmisítő harctéri potenciált. A Ghost alakulat egyetlen lépést sem tesz anélkül, hogy a biztosítandó terület tökéletesen belátható lenne. Kapásból bemérik az autóroncs kuplungja alá rejtett pokolgépet is, ha pedig gyorsan végezni akarnak, akkor ugyanazon lendülettel hatástalanítják is azt. A műholdas technológia persze jóval a hozzáférhető földi fegyvernemek hatótávolságán kívülről küldi az aduászokkal felérő jeleket, így a bevetéshelyszínek folytonos, madártávlati monitorozása szakadatlan lehetőség, s mint látni fogjuk: szükség is.

Ezúttal bizonyosan nem fog beválni a csúzlival megyek tankra taktika.

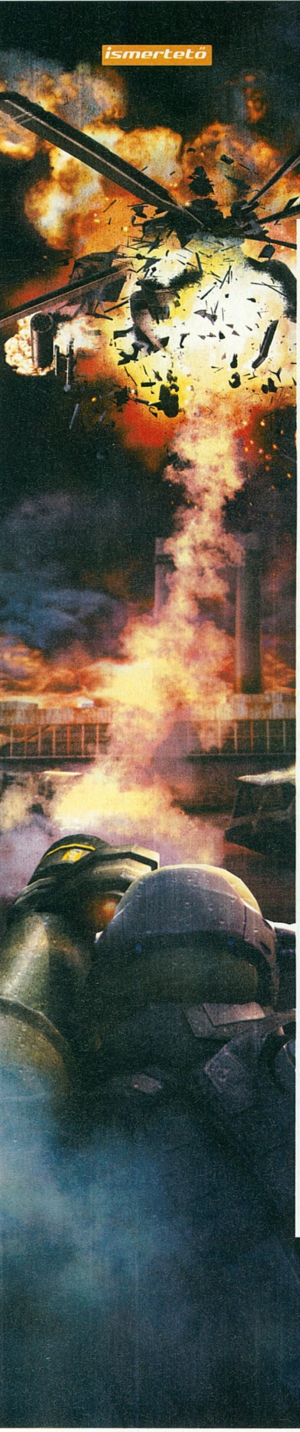
A GRAW tehát továbbra is az alapos felderítés és a négyfős alakulat ésszerű irányításának játéka marad. Ebben az esetben indokolt a különbségtétel a szoftver konzolos és PC-s változata között, hiszen az Xbox 360 verzió akcióorientált felépítményével szemben a PC variáns hangsúlyos és egyértelmű érveket emel a masszívan taktikai játékmenet mellett. Jelen művünk voltaképpen csak címében, alapszolgáltatásaiban, valamint külsőségeiben emlékeztet máskörnyezetes tesójára. Míg a konzolos változat el-elnézi, meg-megengedi, hogy néha a Rambó főcímzenéjét harsogva kirontsunk a fedezékekből, és megmutassuk a gonosz taccó-molesztálóknak, hogy merre hány méter, addig a PC verzióban a mexikóiak 500 méterről küldik le a rohamszombrérónkat, ha voltunk oly botorok, és tűzvonalba mártottuk.

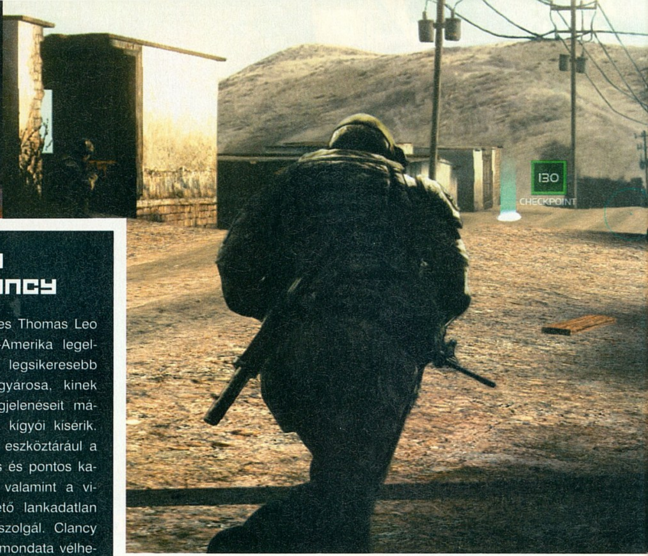
> „A HOBBIRAMBÓK kerüljék, de aki izzadságra vágyik: az vágjon bele!"

LÉG-ÉS VÉRFRISSÍTÉS

Az irányítás apróbb, ám jelentős kényelmi funkciókkal egészül ki. Az új Cross Communication Systemnek köszönhetően már nem szükséges billentyűparancsok sorait bemagolnunk, az események bármelyik egységünk szemszögéből nyomon követhetőek, ezúttal már teljes képernyőben is. Persze továbbra is alapvető jelentőségű az útvonal, illetve az adott útvonalat létrehozó áthaladási pontok kijelölése, melyek teljesítési idejét vagy egyesével, vagy kettesével, avagy csoportosan adhatjuk meg szövetséges egységeinknek, természetesen akár három különböző időben. Üdvös újítás, hogy az egységek már két harctéri viselkedésmodellt ismernek, eszerint útjukra indíthatjuk őket a Recon – felderítés –, illetve az Assault – aki mozog, irtsad – módban is. Újítás, hogy a bevetés sarkalatosabb pontjain légi csapásokat, valamint egyéb, alkalmi külsős segítségeket is kérhetünk. Ezek voltaképpen

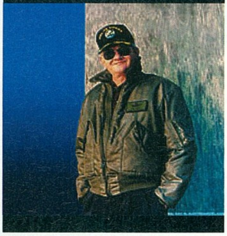
Páncélozott fegyvertárunk a legváratlanabb pillanatokban nyújthat életmentő segítséget.





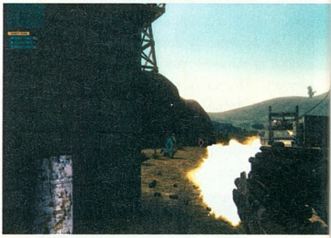
TOM CLANCY

Az idén 60 éves Thomas Leo Clancy Észak-Amerika legelső, s egyben legsikeresebb politikai krimigyárosa, kinek friss könyvmegjelenéseit máig embersorok kígyói kísérik. A szerző főbb eszköztárául a roppant alapos és pontos katonai ismeret, valamint a világpolitikát illető lankadatlan elemző kedv szolgál. Clancy legkedvesebb mondata vélhetően a „...mi történne, ha?", hiszen meglepetésekben bővelkedő történetei a világpolitika szereplőit fiktív színpadra állítja, s ezidáig szerencsére sosem következett be a mester által vázolt vízió. Az írás mellett Clancy előszeretettel hódol egy másik szenvedélyének, a baseballnak is. Ütőt már ritkán ragad, ehelyett közvetlen érdekeltségeket épített ki Baltimore állam vezető baseball csapataival, valamint az Orioles városi Közösségi Projektek alelnöki tisztjét is birtokolja. A szórakoztatóipar kapcsán könyvei, a nevével fémjelzett játéksorozatok és pár ügyes, jóllehet alacsony költségvetésű videofilm követel említést.



könnyítések, tehát nem kötelező őket felhasználni.

A Mule nevű, csúcsmodern szerkentyű szintén új elem, de igazság szerint már soknak is tűnik a jóból, hiszen az egyébként kedves mesterséges szerkezet egyrészt vitális jelentőségű lőszerutánpótlást jelent, másfelől a műholdszerű, sérthetetlennek tetsző fémtestet simán beállíthatjuk fedezéknek is. Erre persze nem biztos, hogy a készítők gondoltak, mi viszont igen, és hogy mindez rontja a játék komolyságát, az szinte biztos.



PUSKA, POR

Az GRAW2 egyébként ezúttal bátrabban válogat a történet sarkalatos helyszínei között, sőt alkalmunk lesz némi könnyed lövöldözgetésre is Blackhawk helikopterekből, avagy Hummerek jótékony takarásából. Noha ezek jópofa, igazán látványos szekvenciák, igazság szerint semmit sem adnak hozzá a program végértékéhez. Bohó játéktermi mulatság gyanánt tudjuk le őket, a következő pályán pedig alig várjuk már, hogy a játék végre újra taktikai követelményeket támasszon velünk szemben. Általános – s mert általános, sajnos jogos – kritikai észrevétel a GRAW1-gyel kapcsolatban, hogy a nehézségi fokozatok között gyakorlatilag nem létezik átmenet. Vagy fütyörészve lepuffantunk mindenkit, vagy az első, óvatosnak vélt lépés megtétele után holtan rogyunk össze, ráadásul sohasem tudhatjuk meg, ki és honnan végzett velünk. Jóllehet a Ubisoft fogadkozott, hogy ezt a problémát orvosolni fogják a GRAW folytatásában, erre mégsem került sor, lévén az idekapcsolódó harctéri élmények a tavalyi eseményekhez hasonlóan ismétlődnek meg a program emberesebb nehé-

Társaink nem csak bábuk: élnek, lélegeznek, harcolnak, és ami nagyon fontos: fedeznek.

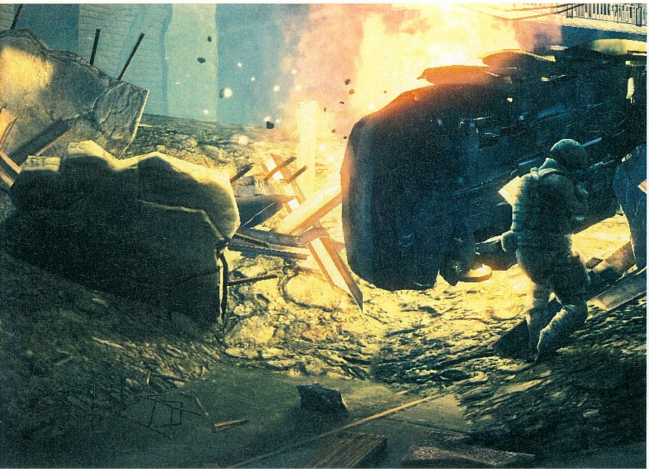
Nagy barátunk, gyakori partnerünk a radar, ami hatalmas előnyt biztosít az ellennel szemben.

zségi fokozatain. Vigasztaló ugyanakkor, hogy ezúttal már tetszés szerint menthetünk, s erre szükség is lesz, hiszen ahogy említettük, komolyabb nehézségi fokozaton egy meggondolatlan mozdulat azonnali halált jelent. Kapcsolódó nyűg, hogy akadnak még gondok a szövetséges AI éberségével, egy kezünk bizonyosan nem elég, hogy összeszámoljuk, hányszor ordítottuk dagadó nyaki erekkel a szimpatizáns gépi játékosnak, hogy: „A fejedet húzzad már le, te hibbant G.I.Joe!"

További, komoly gond, hogy az egyjátékos hadjárat arcpirítóan rövidkére sikerült. Hat-hét óra múltán lefújható a puskapor a duplacsövűről. Noha ennek nem örülünk, a többjátékos alternatívák szerencsés módon jó utcahossznyit mentenek a helyzeten. A GRAW2 esszenciáját egyértelműen a többszereplős futamok jelentik, melyek az XBOX360 verzió széleskörű testreszabhatóságával nem rendelkeznek, ám bőven képesek új, friss ízekkel fűszerezni a repertoárt. PC fronton persze idő kérdése csupán a módok, esetleg egy későbbi szerkesztő hozzáférhetősége. Hét alap-játékmód adott, melyek között meglelhetőek a klasszikus TDM és CTF lehetőségek, ezek területfoglalással elegyített variánsai, míg legfőbb újításként a Recon vs Assault játékopciót köszönthetjük. E mód során a Ghostok a felkelők radarállomásait hivatottak megsemmisíteni, ráadásul fokozottan hátrányos pozícióból. Ez főképp a rendelkezésre álló arzenálban érhető tetten, a Ghostok választási lehetőségei itt jóval szűkre szabottabbak. Ügyes kiegészítés még, hogy a szabályok szerint a Ghostok csak akkor születhetnek újra, ha legalább egy radarállomás megsemmisült már, ellenpontként pedig a felkelők feltámadási periódusait jóval hosszabb szünetek tarkítják. A szabadon választható fegyvereket ezúttal egy koherens kasztrendszer helyettesíti, mely nagyjából gépfegyveres „csatárokra", nehéztüzérséggel háttértámogatást biztosító „gólemekre", és tisztes távolságból takarító mesterlövészekre osztja a repertoárt. A rendelkezésre álló többjátékos térképek egyébként remek ritmikával szemezgetnek a program egyjátékos módjának vizuális felhozatalából, sőt rajongó legyen a talpán, aki képesek lesz ilyen mesteri tagoltsággal és összetettséggel bíró térképek elkészítésére. A napszakok, az időjárási tényezők realisztikus modellezése tovább emeli a GRAW2 színvonalát, melyet már csak egyetlen apró lépés választ el attól, hogy kikerülhetetlen klasszikussá váljék.

PATCH!

Elérhető az első folt, amely a multiplayer egyik hibáját, a játékba épített szerverkereső fagyását orvosolja! A net vitézeinek az indítást megelőzően telepítendő!



www.pcguru.hu/401

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A GRAW továbbra is a kimerítő alaposságot követelő felderítés, majd négyfős alakulatunk összerű pozícionálásának játéka marad. Rambóknak nem ajánlott, a harci szimuláció szerelmeseinek kihagyhatatlan.

G-VIBES

PRO:
+ Grafikus fejlesztések
+ Jópár új bökő
+ Ügyes multiplayer

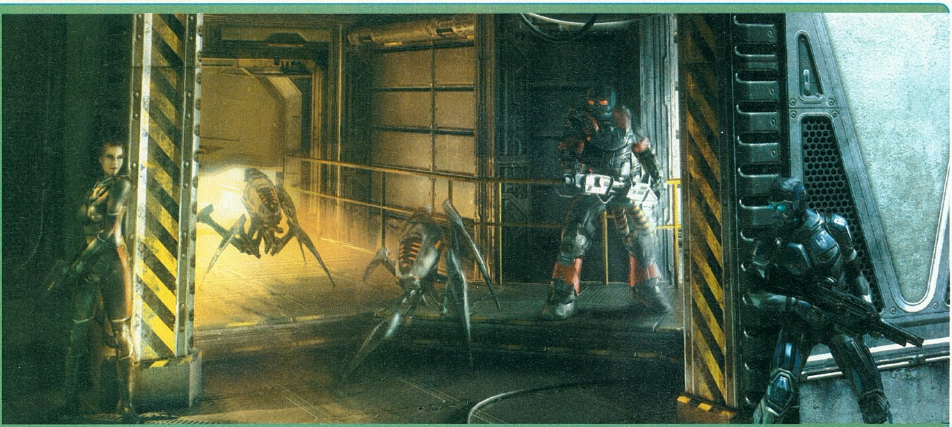
KONTRA:
- Nevetségesen rövid egyjátékos kampány
- A mesterséges intelligencia még mindig csuklik

8.6

ÖSSZEGZÉS: Bár a fejlesztési idő meglepően rövidre sikeredett, mindez nem érhető tetten a játékban, a GRAW2 ugyanis meglepően ügyes folytatás.

GÉPIGÉNY: WinXP; 2.8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 5 GB HDD

BATTLEFIELD 2	93%
JOINT OPERATIONS	82%
TC'S GHOST RECON	78%



Kőkemény űrköméy irta · G-Vibes

Alpha PRIME

fejlesztő > Black Element Software kiadó > IDEA Games
web > www.alpha-prime.com

Csehország játékgyártása mind kellemesebb meglepetésekkel szolgál, hiszen termékeik különösebb marketing-hisztéria nélkül szabadulnak piacra. Játékaiknak nemhogy hiányosságaik lennének az éppen vállalt stílus elvárásaihoz képest, de még gazdagítják is az adott palettát. Az Alpha Prime is szerényen érkezett. Szerényen érkezett, és csípőből villantott.

A játék története Ondrej Neff, cseh sci-fi író regénye nyomán bonyolódik. Gyanútlan felderítők egy gigantikus meteoritra bukkannak, melynek kérge alatt folyékony fémet lelnek. Egy ötvözetet, mely fogékonynak tűnik a kísérletezésekre, így rövid időn belül üzemanyagként tudják hasznosítani. Akinél a nafta, annál a hegemónia, így a kutatásokat végző cég egy bázis felépítése mellett dönt, biztosítandó az ötvözet tömegtermelését. E ponton egy sci-fi ponyvától elvárható, hogy: „Valami. Rosszul. Süljön. El." Először a termelést végző droidokra – melyeket szintén a különös fémötvözet hajt – köszönt reá a bolondóra, majd a kolónia lakosságának kipucolása után tilosban járó bűnözők érkeznek a meteoritra, akik persze az űrtest nyersanyagkincseire szeretnék rápakolni mohó kezeiket. Ezek az érdekek nem feltétlenül üzemanyagként kívánják hasznosítani az ötvözetet, inkább az ismert univerzum legbrutálabb drogját hozzák létre. Ekkor már nevet is kap a meteor kétes kincse: hubbardium. Jóból is megárt(hat) a sok: jóllehet a bázis biztonsági rendszereit még hatástalanítani tudják a betolakodók, a tesztelt hubbardium hatására lassan-lassan bemutálódó tudatok egymás ellen fordulnak. A bázist tulajdonló cég ekkor egy különleges katonai különítmény riasztása mellett dönt, de nem, nem a játékos lesz a különítmény vezetője. Ehelyett Arnold Weiss, oszlopos „űrkósza" testébe bújhatunk, aki 1. érdekes módon immúnis a hubbardium drog kedvezőtlen mellékhatásaira, és akit 2. egy régi cimbora vesz rá, hogy szabadítsa már ki őt az űr-

pokolból, most, hogy hamarosan egy szakaszra való szuperkommandós is érkezik a helyre. Sőt: akkor már nyomába lehetne szegődni a meteor legendájának is. A legenda úgytartja, hogy az űrkőnek szíve van, és ha valaki azt megérinti, akkor: ..... (A pontozott vonalra a kívánt effekt simán beírható.) Weiss rengeteg sci-fit olvasott, így jól tudja, hogy az űrkósza sosem hagyja cserben a barátait. (Talán, mert nincsenek is neki.) Miként tudja azt is, hogy kétféle legenda létezik: igaz, és hamis. Két pohár whisky után Weiss a meteorit felé robogó űrhajó volánja mögött ül. A meteorit felé, melynek neve: Alpha Prime.

A játék az abszolút klasszikus akció-FPS-ek nyelvén szól, jóllehet a csehek nem a Tesco-gazdaságos nehézségi fokozat erőterében értelmezik a stílust. Egyszóval a játék kifejezetten nehéz, köszönhetően a koherens kompromisszumoknak. Ilyen például, hogy egy-két fejlövés azonnali halált jelent, ám egyjátékos módban az újdonság erejével hathat, hogy fejlövést nem csak ellenségeink kaphatnak. Mindenféle ramboid magatartás kudarcra ítéltetett, egyedül a roppant pontos célzás jelenthet sikert, hiszen ha egy elhibázott lövés kapcsán felfedjük magunkat, a kiszemelt áldozat és üzletfelei kapásból pucolnak ki minket újratöltés közben. A program sokszor rengeteg bábut küld ránk egyszerre, előállhat, hogy kételkedni kezdünk a tervezők józan ítélőképességében. Amikor viszont ezt tesszük, biztosak lehetünk benne, hogy valahol a közelben muníció rejlik.

Alapvetően a fedezékek felkutatása, és a sikeres kirontások, majd az újbóli elrejtőzések/kirontások játéka az Alpha Prime. A játékmenet egyértelműen a F.E.A.R.-re hajaz, jóllehet még annyira sem megbocsátó, mint a Sierra klasszikusa. Ide kapcsolódó kis tisztelgés a hubbardium megvalósítása is. Ereinkbe fecskendezve egy kicsit a varázsszerből, (itt is CTRL) a játékmenet bullet time-szerűen lassul be, á la F.E.A.R. Ott mindez folyamatosan hozzáférhető szolgáltatás, ám itt jó, ha pályánként kétszer lesz rá alkalmunk, a drogkeret ugyanis éppoly szűkös, mint a muníció.

Az Alpha Prime muníció utánpótlása mesteri, lévén roppant szigorú és következetes. Észjátékra lesz hát szükség, hiszen halát rebegve ugrunk rá minden nehezen felkutatott töltényre kedvenc bökőinkhez. Vezérfegyvereink a közelről hatalmasat terítő, klasszicista shotgun, és az „Aliens-Örökbecsű" Pulse Rifle-re hajazó sorozatlövő lesz. Adott még egy csinos mesterlövészpuska is, melyhez az átlaghoz képest is roppant kevés a lőszer, és lesz alkalmunk rakétákat vetni, valamint gránátokat odakínálni, manuál. Az utolsó darab, a lángszóró brutálmód pusztít, de részint nagyon gyorsan kiürül, másrészt semmit sem látunk az előttünk regnáló térből a mindent elborító lángok takarása miatt. A játék egy pontján szert teszünk majd egy hacker szerkentyűre, s ez jópofa ajtóhackelgetéssel színesíti a játékmenetet.

„Csendben érkezett, de annál nagyobbat durrant. A HÓNAP MEGLEPETÉSE!"

Külön méltatást érdemel a játék motorja, mely a Path névre hallgat, és az itt bemutatott képességei alapján a kitűnő Doom 3 engine súlycsoportjába sorolható. Egyedül a zenei fronttal vagyunk némileg elégedetlenek. A gonoszok csak nagyon kevés és nagyon „egy hangon" mondott mondatot ismernek, (erre emlékszünk: „Go! Go! Go!") a zene pedig végszükségtelen techno-pszichózisba fonnyad. Akkor sem csitul el, mikor az atmoszféra már rég jobban érezné magát nélküle. Legjobb kikapcsolni, hiszen a környezeti hangok filmszerű hatásokat engednek füleinkre, a zenénél profibb hangulatot generálva.

Ég a nap melegtől, kopár szik... akarom mondani meteorit sarja...

www.pcguru.hu/382

GRAFIKA	08	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Egy jól ismert stílus friss, emlékezetes értelmezése. Jól eltalált nehézség, nem könnyed menet, bár erős versenyben könnyen vernék a nagyok, a nyári uborkaszezonban sok unalmas órát szórakozássá csillapíthat.

G-VIBES

PRO:
+ Böcsületes atmoszféra
+ Nagyon kemény harcok
+ Jó hosszú

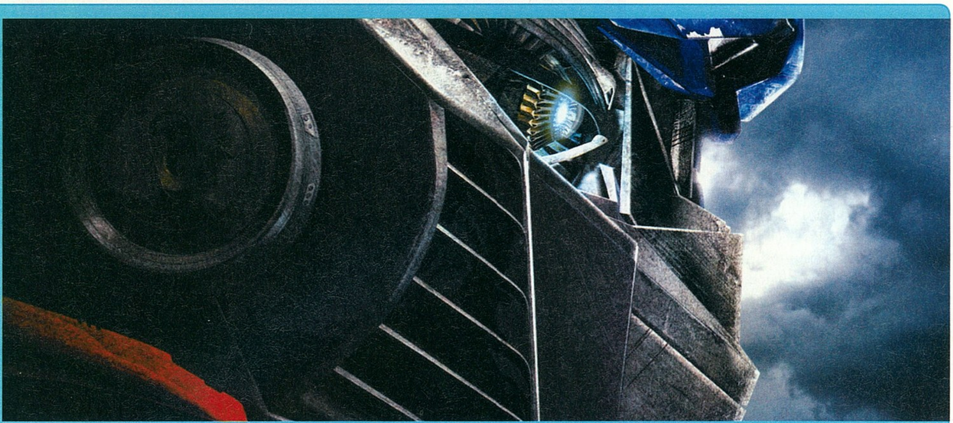
KONTRA:
- Butácskává váló zene
- Az ellenfél nem dob gránátokat
- Többjátékos mód hiánya

8.6

ÖSSZEGZÉS:
Az Alpha Prime egyszerre tisztelgi a Doom3 és a Fear nagyszerűségét, kívánatos összetétel minden FPS rajongónak.

GÉPIGÉNY:
P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

DOOM 3	85%
F.E.A.R.	91%
FAR CRY	90%



Alakváltó unalom

írta · Flatline

TRANSFORMERS The Game

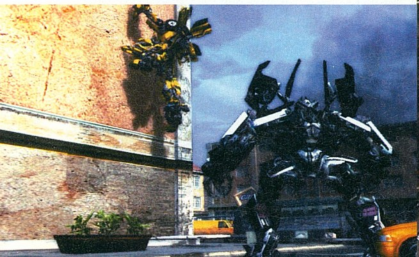
fejlesztő > Traveller's Tales kiadó > Activision
web > www.transformersgame.com

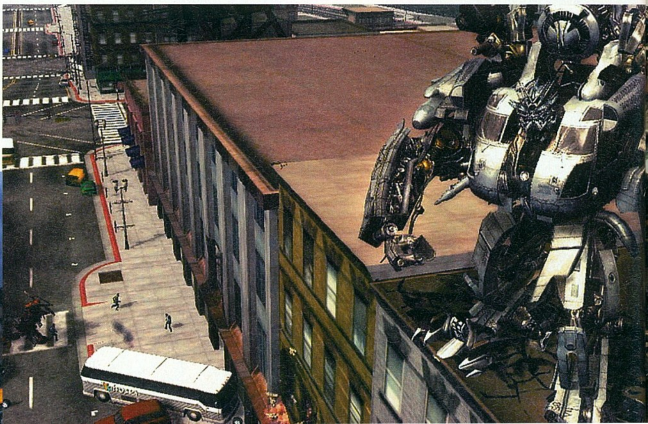
Az Activision megbízásából tevékenykedő Traveller's Tales már nem először segédkezik egy mozifilm játékadaptációjának megalkotásában. Robotok terén is akadnak tapasztalataik – lásd Bionicle játékátirat –, így gondolhatnánk, ezúttal biztos valami igazán értékelhetőt villantanak nekünk. Lássuk igazunk lesz-e.

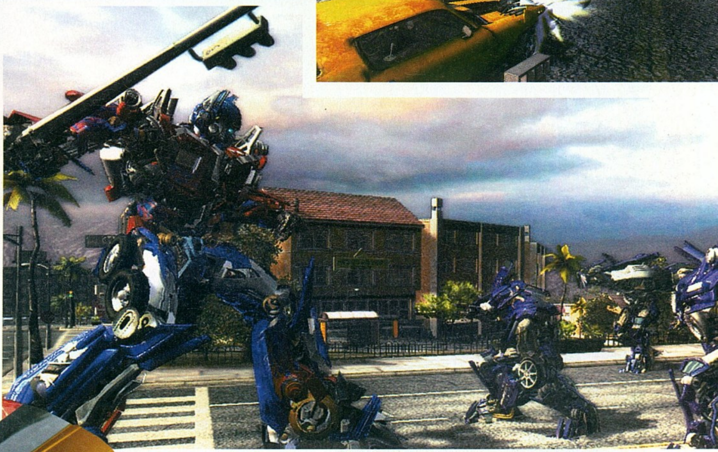
Ha jól sejtem, senkinek sem kell bemutatnom a Transformers világát. Ugyan húsz évvel ezelőtt volt annyira felkapott a kiskölkök körében, hogy egy pillanat alatt tudták áthajtogatni Optimus Prime-ot mindenféle autóvá, meg repülővé, vagy automata tojásfőzővé (bár az utóbbiban nem vagyok biztos, csak a reklámokat láttam anno). A lényeg az, hogy a Dreamworks gondolt egyet, és Michael Bay rendezésében megcsináltak egy filmet cirka 150 tehenescsoki összegéért (dollárban), amit kizárólag fiúk képesek megnézni (no meg néhány elvetemültebb lány, mint az alábbi képlet is mutatja), lévén óriási robotok gyepálják egymást egyfolytában.

Természetesen, ha van egy ekkora cím, akkor játék is lesz belőle iziben, melyről mindig tudni előre, hogy gagyi lesz és csak nyomokban okoz akkora örömöt, mint a mozgókép a moziban. Ezúttal is így van, bár biztos vagyok benne, hogy a nagyon jól sikerült (Blur Studios!) intro után mindenki azonnal elkezd izzadó tenyérrel matatni a billentyűzeten, további fincsi elemekért. A Traveller's Tales angol fejlesztőcsapat nem épp arról híres, hogy egyfolytában saját ötletekkel és franchiseokkal operálna, sokkal inkább biztos támasza a legnagyobb kiadóknak, mint stúdió, mely képes határidőre, adott (szerintük megfelelő) minőségben legyártani egy játékot. Ez különösen fontos a filmadaptációknál, lévén a film megjelenésével generált őrületet kell meglovagolni, így semmiképpen sem csúszhat a dolog. Így a Bionicle Heroes, Lego Star Wars és egyéb erős bevételt hozó (de korántsem jó) játékok után, ezúttal a Transformers: The Game kerül elő malaclopó kabátjuk alól, szerencsére más nem...

Félreértetted öreg! Nem Pókember, hanem Transformers... Nem mindegy!







Azért van abban valami felemelő, mikor Prime szerepében oszthatjuk a pórnépet...

JÁTÉKDIZÁJN, FILMES MÓDON

A játék maga semmiben sem különbözik a fent beharangozott minőségtől. Ha valaha játszottatok már filmből készült játékkal, akkor tudjátok csukott szemmel is, hogy mire számítsatok. Jelen esetben ugyan legalább a robotok (Bumblebee, Prime, Jazz, StarScream, stb) iszonyatosan jól vannak lemodellezve, lévén a Dreamworks a fejlesztők rendelkezésére bocsátotta nem csak a robotátalakulások animációit (amikben azért itt-ott van egy-két turpisság, nem véletlenül pörögnek-forognak annyit), plusz a főhős és partnere Mikaela is kölcsönözte a hangját a játéknak, bár alig szólalnak meg. Tehát semmi másra nem szabad számítanotok, mint egy rövid, gyorsan végigjátszható játékra, ismertnek tűnő helyszínekkel, autentikus karakterekkel.

Mind Autobot, mind pedig Álca oldalon végigjátszható a játék, sőt, akármikor válthattok a történetben (külön save slotba mentve), hogy épp kivel szeretnétek folytatni. A missziók legtöbbször lótifutik, időre teljesítendők, A-ból B-be érkezősek és rombolás mértéket elérősek, a gonoszoknak már az első missziója megmutatja, mire is képesek a robotok a játékban, azaz a filmből jól ismert katonai bázisra érkező helikopteres Álca kell, hogy elpusztítsa az egész földi kompániát. Ezt vagy távolsági fegyvereivel (amik az összes robotnál annyit érnek, mintha vattacukorral dobálóznának), vagy buszokat-repülőket-nagyobb darab objektumokat hajigálva lehet megtenni, de a legjobb még mindig az, ha közel szaladva a céltárgyakhoz egyszerűen elkezditek térddel, vállal, ököllel és könyökkel zúzni, mert akkor esik szét minden a leghamarabb. Ami nem is csoda, hiszen, ha egy panelméretű robot odalépne a házatokhoz, lehet abból sem maradna túl sok minden.

Őszintén szólva nem hiszem, hogy bárkit is nagyon felizgatna a rombolás érzése, pár jobb effekten kívül igazából rém unalmas az egész. Picit GTA-szerűre van megcsinálva a játék, azaz egy minimapon mindig jelzi, merre is kell haladni a legközelebbi állomásig, ahol rendre kap a játékos egy picike videót, hogy mi is fog történni tulajdonképpen. Ezekért érdemes csak végigjátszani a játékot, bár messze nem olyan jól eltaláltak, mint az intro. Személy szerint úgy gondolom, hogy a legmegkapóbb az egész játékban a gyors engine, az összességében értékelhető látvány, no és az, hogy a középső egérgombra

kattintva pillanatok alatt át lehet változni szuperszexi autóvá, helikopterré, vagy éppen azzá, akit irányítok.

“NEM ÁJULTUNK EL tőle, de aki robotos akcióra vágyik, az szeretni fogja.”

Az eredet

Talán kevesen tudják de a Transformerek nem a képregényváltozattal lettek híresek, hanem első körben műanyag figuraként hódították meg az amerikai közönséget. A Hasbro által megálmodott robotok olyan hamar népszerűek lettek, hogy a Marvel képregénykiadó lecsapott rájuk és egy különálló képregénysorozatot indított a főszereplésükkel. Ezek a füzetek jelentek meg Magyarországon is, kisebbnagyobb kihagyásokkal. A kilencvenes évekre a népszerűség csökkent, így a Marvel eladta a jogokat, s mostanra már a sokadik kiadó (Dreamwave. IDW) igyekszik életben tartani a mítoszt.

Ráadásul a készítők úgy gondolták, hogy a mindenki által kimondottan rühellt és búvárszivattyú mértékig lesajnált időre menő pályákat mihamarabb be kell csempészni a játékmenetbe, így már a második küldetés során tépheti a haját szerencsétlen játékos, hogy miként is teljesítse jól az adott feladatot. Nem fincsi.

KRÓM ILLESZTÉSEK, RECCSENŐ ACÉL

A grafika legalább jó, mint említettem, nyugodtan piccentsétek be a legmagasabb felbontást, amit elbír a monitorotok, sőt még pár élsimítás szintet is rágyüszmékelhettek, mert nem lesz vele gondja semelyik videokártyának és processzornak, mely az elmúlt 2 évben került a piacra. A zenék kifejezetten kellemesek, a hanghatások pedig átlagosabbak nem is lehetnének, de ez nem különösebben zavaró, hiszen jobbára ugyanazokból a sample CD-kből dolgozik az egész játék és filmipar tizenöt éve, úgyhogy ez nem róható fel komolyabb negatívumként.

Hiába szépek a hőseink/antihőseink ha a játék lényegi része felfér egy A4-es lap sarkába...

Azok számára ajánlom csak a játékot, akik a moziból kijövet megnézték egy héten belül még egyszer a filmet (meg még kétszer), plusz mindenféle relikviákkal alszanak az ágyukban. Tehát csak akkor vegyétek meg a Transformerst, ha mindenképpen azzal telik az időtök a film bemutatója óta, hogy otthon megpróbáljátok rávenni a mosogatógépet, ugyan villantsa már elő a vízágyúit.

www.pcguru.hu/SII

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Nagy gonosz robot harcol nagy jó robottal. Tudjuk, hogy ez a Transformers lényege, de ennél talán egy kicsit tovább mehettek volna az alkotók. Nem tették, így marad az agyatlan rombolás, ami csak rövid távon szórakoztató.

FLATLINE

PRO:
- + A nagy robot kütyük mindig élvezetesek
- + A főhősök minőségi modellezése

KONTRA:
- - 100%-ig csak egy filmadaptáció
- - Nem minden robot játszható
- - Nincs multiplayer

6.2

ÖSSZEGZÉS: Nagy, gyönyörű robotok harcolnak a teljesen sivár játékmenetben. Akinek ez kell: vegye, vigye!

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 256 MB VRAM, 2 GB HDD

SPIDER-MAN 3	74%
BIONICLE	47%

Fable THE LOST CHAPTER

fejlesztő > *Lionhead Studios* kiadó > *Microsoft Game Studios* web > *fable.lionhead.com* írta · *Bate*

A Lionhead Studios zseniális játékát nem kell bemutatni senkinek. A Fable annak idején lenyűgözött minket, s nagy várakozások előzik meg a 2008-ban érkező második epizódot is. Addig sem kell azonban tétlen várakoznunk, hiszen megjelent a program lokalizált változata, ékes magyar nyelvre fordítva a szoftver szinte minden mondatát. Az új kiadást már kézbe venni is nagyszerű, a doboz igényes, megjelenése magáért beszél. A mellékelt kézikönyv praktikus és jól használható, bár nem hibátlan. A meglehetősen „darabos" betűtípus és

az ő és ű betűk kalapos volta igazából nem zavaró, csak egy kicsit csorbít az egyébként remek színvonalon. A játékban szerencsére hasonló problémára nem bukkantunk, rossz karakter, elírás és félrefordítás nem csúfította az összképet, a hangulat, a szövegkörnyezet, minden stimmel. A játékot, annak világát és menetét már nem kell dicsérni, azt azonban mindenképpen el kell mondani, hogy hazánk hősei/gonoszai számára tovább növekedhet a játék értéke, hiszen sokkal élvezetesebb – és vélhetően gördülékenyebb – játékmenet köszönt ránk a magyarítás szemé-lyében. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy ilyen mód érdemes ismét belevágni a nagy kalandba, sőt, aki eddig kihagyta volna, annak most már vétek lenne mellőzni a magyarra turbózott Fable-t.

www.pcguru.hu/491

FORDÍTÁS	09
SZINKRON	--
STÍLUS	08

Az apróbb hibákkal tarkított kézikönyv ellenére remek a magyar kiadás, értékes és színvonalas darabja lehet a gyűjteményünknek ez a nagyszerű játék.

BATE

8.5

GÉPIGÉNY:
- P4 1.4 GHz Processzor
- 256 MB RAM
- 64 MB VRAM
- 3 GB HDD

JADE Empire

fejlesztő > *Bioware* kiadó > *2k Games* web > *jade.bioware.com* írta · *Bate*

A közelmúltban magyarított játékok közé szerencsés módon bekerült az általunk már jó párszor tárgyalt Jade Empire is, amely nem csak, hogy anyanyelvünkön szólal meg, de speciális változat is egyben. A játék egyrészt megfelelő PC-s optimalizáción esett át, másrészt az eredetihez képest bővített formában látott napvilágot, új küzdő stílusok, szörnyek és fegyverek kaptak helyet ebben a kiadásban. A megjelenés feletti örömünk azonban nem felhőtlen, mert bár a kezdeményezés kiváló, itt-ott azért láthatóan homok került a gépezetbe. A kézikönyvben nem találtunk semmi kivetnivalót, azonban a program felmutatott némi gyermekbetegséget. Honosított társaihoz képest már maga a feliratozás is picit egyszerűre sikeredett

(igaz, az eredeti sem fantasztikus), a nagyobb baj viszont az, hogy helyenként érdekes fordítási megoldásokba ütközhetünk. Ezek persze nem egetverő hibák, de a szakavatott szem bizony megakad rajtuk és picit megcsóválja a fejét, lévén nagyobb odafigyeléssel ez is kiküszöbölhető lett volna. Aki háklis az ilyesmire, az bizonyosan egyetért majd, ám ha összességében vizsgáljuk, még így is elmondhatjuk, hogy a lokalizáció jót tett a játéknak. Az pedig, hogy itt-ott furcsaságokba botolhatunk, nem kell, hogy bárki kedvét elvegye a beszerzéstől, hiszen a kiadó ígérete szerint hamarosan érkezik a patch, amely a jótékony homály leplét borítja majd a jelenleg még fellelhető hibákra.

www.pcguru.hu/322

FORDÍTÁS	06
SZINKRON	--
STÍLUS	08

A lokalizáció kisebb-nagyobb bakijai ugyan fellelhetők a programban, de mindez nem olyan szembeszökő, hogy erőteljesen rontaná az értékét. Beszerzésre érdemes darab.

BATE

7.5

GÉPIGÉNY:
- P4 3 GHz Processzor
- 1 GB RAM
- 128 MB VRAM
- 8 GB HDD

Az első patkány, aki sütni tud! írta · Miguel

Ratatouille

fejlesztő > Asobo Studio kiadó > THQ web > www.ratatouillevideogame.com

A THQ 2004-ben szerződött le a Pixar filmek játékadaptációinak elkészítésére, és saját bevallásuk szerint azóta több mint 25 millió példány kelt el az éppen aktuális animációs film sikerét meglovagló alkotásokból. Most sincs ez másképp, lássuk hát, milyen az, mikor valaki minden szabályt figyelmen kívül hagyva akar főzőcskézni Párizsban.

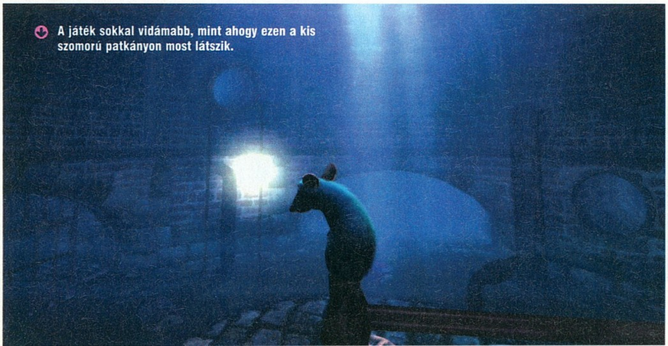
Remyt az ég is séfnek teremtette, az egyetlen baj, hogy patkánynak is, így aztán nem csak a Köjál engedélyét szerezné meg nehezen, de még az apja is ellenzi ezt a hóbortot, hiszen egy patkány nem süti meg a sajtot, és pláne nem harap mellé epret is. Ennek ellenére, mikor bundás hősünket a sors éppen Párizsba, hovatovább a legelőkelőbb éttermek egyike alá sodorja (sic!), ő nem rest mindent megtenni azért, hogy összedobhasson egy jó lecsót.

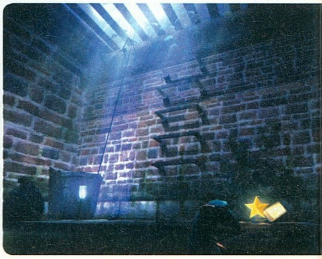
ALAPANYAGOK

A játék a film eseményeit hűen követi, tehát csak az kezdjen bele, aki már látta az alkotást, vagy egyáltalán nem érdekli pár rajzolt patkány kalandja a vásznon, inkább interaktív filmet akar az unalmas moziélmény helyett. Tapasztalatból mindenesetre elmondhatjuk, hogy a Pixar filmjeinél az erős történet alaptulajdonság, és ezen a fronton most sem lehet panasz. Én, aki a filmet még nem láttam, de a játékot már teljes egészében megismertem, elmondhatom, hogy a sztori jó, és bár meglepőnek szánt fordulatai nem lesznek ismeretlenek számomra, mégis megnézem majd filmvásznon is az első rágcsálót, aki sütni tud.

A KÖRET

Annál is inkább, mert bizony a megvalósítás nem lett kulináris… miket beszélek, grafikai csoda, így látványban tud majd újat hozni az eredeti változat. Remy vesszőfutásának PC-s adaptációján bizony meglátszik, hogy konzolos portról van szó. Ahogy az a Játékosok Álmoskönyvének „A nyitóképernyő jeleinek olvasása" című fejezetében is szerepel: „Ha egy mű első szava hozzánk az, hogy nyomjunk meg egy gombot, vegyük


A játék sokkal vidámabb, mint ahogy ezen a kis szomorú patkányon most látszik.



körbe magunkat mindennel, mi lelkünket erősíti". Bár a helyszínek felismerhetőek, a szereplők aranyosak, a mozgásban, mimikában felfedezhető a Pixar-szereplőkre oly jellemző ironikus báj, azért nem pont olyanok, mint azt tapasztalt játékosként elvárnánk – talán ez azért nem akkora baj, alapvetően a THQ valószínűleg nem a Stalkerrel bajlódó közönséget célozta meg, sokkal inkább azok fiatalabb testvéreit, uram bocsá' gyermekeit. Ehhez képest azonban kérdés, hogy vajon hány kissrác tesztelte a terméket, mert az alapértelmezésként beállított gombok használatához zongoraművésznek, nőgyógyásznak, vagy minimum véznaujjú makinak kell születni. Természetesen némi összerűsítés után (én speciel az egér három gombjára konfiguráltam az ugrás – tárgymacerálás – eldobás hármasát) jóval gyorsabban haladtam a főszakácsság áhított státusza felé.

A FŐÉTEL

Szerintem akkor sem nyeli félre senki a lecsót, ha elmondom: a játék stílusa ugrálós-rohangálós platform, de olyannyira, hogy ha hangutánzó szavakkal kellene összefoglalnom a programmal eltöltött tizenöt órát, akkor ijesztően sokat szerepelne a sutty, a placcs és a tarapp-tarapp. Ennek ellenére egy szakácsaspiráns patkány élete sem csak pattogás és teperés, van csúszkálás is, afféle ágyúgolyófutam rágcsálóknak, melynek helyszíne Párizs varázslatos csatornarendszere. Nekem eleinte tetszett, hogy minden küldetés végén el kell menekülnünk a film valamely szereplője elől, és ennek végjátékaként kilométereket kell száznunk egy szeméttel (kikerülni), csillagokkal (elkapni) és méretes lukakkal (nem beleesni) alaposan megszórt csőben, de aztán úgy a száztizenhatodik és a kétszázhetvenedik alkalom után – mely számokban benne foglaltatik az elrontásokból fakadó, káromkodástól sem mentes újrakezdések előfordulási mutatója is – jobban örültem volna, ha Remy a szakácskodás mellé felveszi a buszvezető pozíciót is, mint lehetséges melót. A küldetéseket tekintve érzéseimet ambivalensnek mondanám: bár a feladatokról nem fogunk évek múltán is mesélni a haverjainknak, a helyesen eltalált arányok meghozzák gyümölcsüket, és mikor már épp fintorognánk, hogy „jaj, megint ratapulttal kell átugrani a kutya felett", akkor hoz be a játék valami újat, ami elég vicces ahhoz, hogy továbbmenjünk a pályán. A feleségemmel jókat mosolyogtunk, mikor a kis rágcsáló koktélesernyővel repült, kanállal kiscsirkét csapdosott, vagy épp felakasztott merőkanalakon egyensúlyozott csak azért, hogy újabb adag sonkát csenjen el, esetleg hogy kétbalkezes ember-barátja haját húzkodva Jamie Olivert megszégyenítő kajákat rittyentsen.

“Minden patkányok legszakácsabbika a monitorunkon is szórakoztat!”

DESSZERT

Nem szűkölködünk minijátékokban sem, melyeket vagy a patkányként mutatott teljesítményünkkel nyerünk el, vagy szerzett pontjainkból vásárolunk meg a segítőként mellénk szegődött híres szakács szellemének boltjában. Itt aztán pucolhatunk krumplit, állíthatunk össze gusztusos salátát, díszíthetünk tortát... Ha viszont inkább Fittipaldi babérjaira törünk, alaposan kiversenyezhetjük magunkat a csúszkálós őrületben, és ha van olyan eszement, aki még több ugrálást szeretne, akkor az álomküldetéseket pont neki találták ki. Ezekben mindenféle alapanyagból megalkotott, izgő-mozgó pályán kell keresztülpattognunk, hogy az összes csillagot összegyűjtve mi legyünk a legügyesebb csillaggyűjtő, ugráló patkány kerek e világon.

Nem mondanám, hogy az évezred menüje, de megéri belekóstolni, főleg, ha tetszett a film a család fiatalabb tagjainak – esetleg nekünk magunknak –, hiszen egy családi mozizás áráért újra főzhetünk a patkánnyal, aki időnként még a kezét is megmossa.

www.pcguru.hu/669

GRAFIKA	06	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Mozgalmas, szórakoztató ügyességi játék a nyár egyik legviccesebb animációs filmjének mintájára, amit nyugodt szívvel merek ajánlani mindenkinek, kisgyerektől gyermekded nagyszülőig.

PRO:
+ Remy
+ a film poénjai
+ vérbeli platform

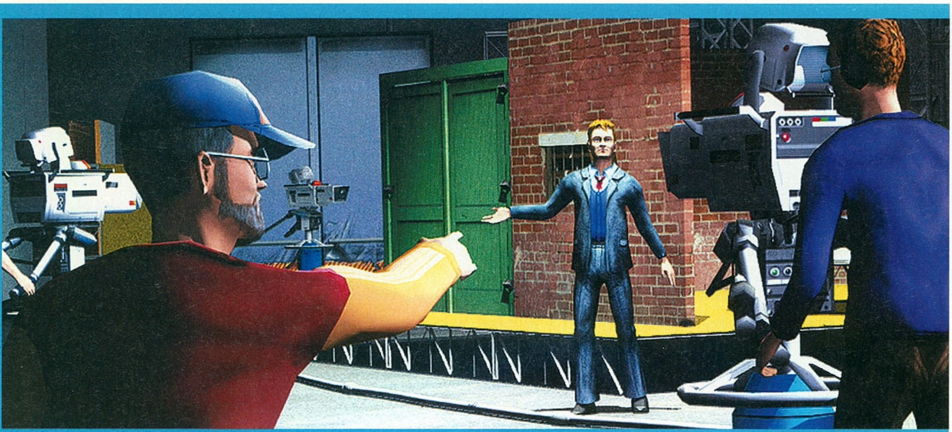
KONTRA:
- grafika
- konzol-port
- rövid

7.5

ÖSSZEGZÉS: Pattogó patkány, porhanyós paprika – pörgős platform példány.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SHREK 3	65%
SURF'S UP	65%
MEET THE ROBINSONS	60%



Pocsék a tévéműsor? Csinálj jobbat! írta · Kredenc

TV Giant

fejlesztő > RTL Playtainment/Limbic Entertainment kiadó > Nobilis
web > www.tvgiant-thegame.com

Tavaly áprilisban jelent meg a német RTL csoport megbízásából kifejlesztett Prime Time című játék, a médiamogulnak már pár hasonló címet (pl. kvízműsorok játékverziója) hegesztő Limbic Entertainment keze alól. A germán csapatot 2002 szeptemberében alapította három korábbi Sunflowers munkás, így portfoliójukban az Anno 1503 és Anno 1602 is szerepel. A TV Giant a Prime Time nemzetközi piacra áthangolt újrakiadása.

Dúl a „retroláz" – úgy tűnik, elfogytak az eredeti ötletek, és a fejlesztők, kiadók egy része a sokadik kiegészítőt hegeszti saját cuccához, a másik régi ötleteket „vesz kölcsön", és modernizál. Jelen cikkünk alanya ehhez képest egészen különleges eset...

A VILÁG NEM VÁLTOZIK...

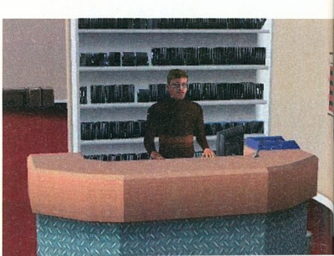
A TV Giant – használjuk ezt a jól bevált kifejezést – „lelki társa" a Mad TV. A játékkal való első találkozás nem sikerült fényesen. Bekapcsoltam a beállításoknál a „tutoriált", ami azonban minősíthetetlen, pár mondattal elintézett „súgó". Ennek híján az – fogalmazzunk finoman – erősen funkcionális grafikát nézegettem, kattintgattam ide-oda, és legyintettem, „újabb hulladék" felkiáltással. Jött az E3, a PGO adott munkát bőven, ám ennek lecsengésével újra elővettem a cuccot, és most már rutinosan első betűtől az utolsóig kiolvastam a játékhoz mellékelt kézikönyvet; ezt szerencsére hozzáértő kezek írták, így feltárult előttem az addig zárt világ. Most vasárnap délután van, kissé kótyagosan rovom e sorokat, mivel három napja hajnali öt körül kerülök ágyba, de „csak még egy kört" felkiáltással szinte azonnal visszavágyom a műsorigazgatói pörgésbe. Őrület? Valahol az...

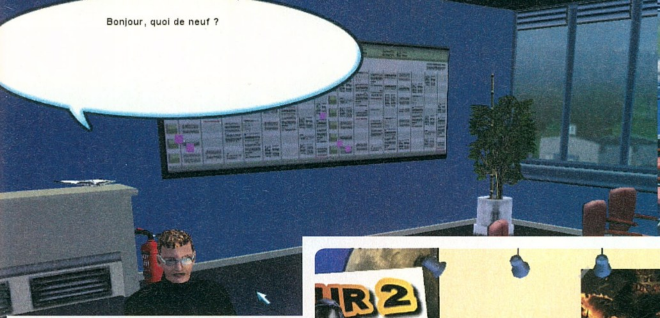
A cucc tehát egy menedzserjáték, ahol egy tévétársaságot kell felvirágoztatnunk. Mint a való életben, ennek leglényege a nézettségi szint. Most megértheted, hogy egy neked tetsző szériát miért hagy abba és zár dobozba a csatorna – ha ugyanis egy műsor százaléka túl alacsony, visszaesik a nézettségi ráta, és a három, veled párhuzamosan kepesztő médiavállalkozás kíméletlenül lehagy a versenyben. A fő baj, és ez a szép a játékban, hogy evégből a pénzed is elfogy: a legfőbb bevételi forrásodat a reklámok jelentik, ám ezeknél meg van szabva, hogy egy kéthetes terminusban hányszor milyen nézettség alatt kell „elsütnöd" őket. Ha ez nem jön össze, kemény pénzbüntetést kapsz, és számíthatsz főnököd, a csatornaigazgató dörgedelmes lecseszésére is. Ráadásul a pénz nagyon kell; egy idő után a filmtőzsdén már nem tudsz olyan alkotást beszerezni, ami kielégítené a város lakóinak igényeit, ezért el kell kezdened saját műsorok (show, információs program, tévésorozat, film) gyártását, amihez egyrészt munkaerő, másrészt beruházások (stúdiók és ezek fejlesztése), harmadrészt járulékos költségek (mint forgatókönyvek „bériratása") szükségesek. A műsortervet neked kell összeállítani, ez a játék lényegi pontja, és bizony rengeteg döntési helyzet elé állít hétről hétre.

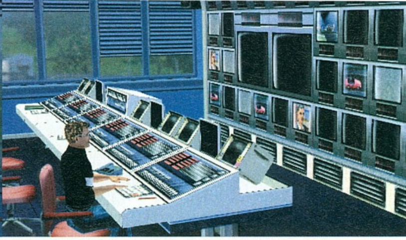
„NEM SZERELEM első látásra, de idővel képes magával ragadni..."

A FUNKCIONALITÁS VARÁZSA

Mint írtam, a játék grafikája funkcionális. Egy menedzserjátékhoz, főleg, amelynél statisztikákat kell böngészni, táblázatokat kell adjusztálni, ennél nem is kell több. Ennek ellenére a készítők azért beleimplementáltak némi 3D-s mókát a cuccba, ennek szükségességéről én vitatkoznék, de nyilván kellett az eladhatósághoz. A fejlesztők megalkottak egy teljes várost, melyben szabadon mozoghatsz, a lakóházakra kattintva beleshetsz az ablakon, kik laknak ott, hogy tetszik nekik a műsor, az utcákon sétáló embereket „kifaggathatod", hogy mi az ízlésük, melyik csatornát nézik, sőt akár fel is veheted őket cégedhez. A különfé-

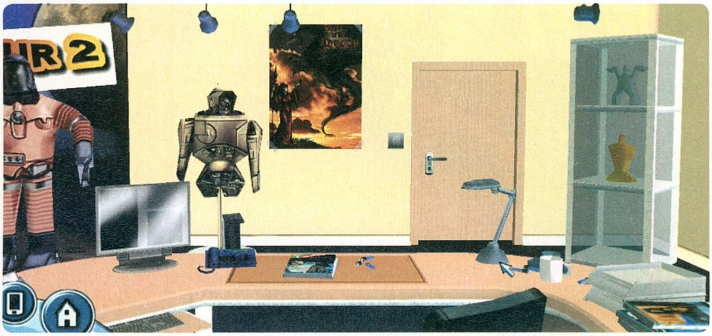






MAD TV

Az egykori NSZK szupercsapata, a Rainbow Arts, mely olyan műhelyek „inkubátora" volt, mint a Blue Byte vagy a Spellbound, 1991-ben dobta piacra a mára klasszikussá vált Mad TV-t, egy érdekes, izgalmas, sok kihívást tartogató menedzserjátékot. Hősünk beleszeret egy helyi TV műsorvezető hölgyébe; lángoló szívvel berombol a székházba, ám az igazgató elkapja és rábeszéli, hogy legyen az új programigazgató. Innentől kezdve kettős célunk van: Betty meghódítása, illetve a Mad TV minél sikeresebbé tétele, hiszen pénzünk is csak innen lesz ajándékokra. Vehetünk friss híreket, filmeket, sorozatokat, ehhez reklámokat. Igyekeznünk kell, mert az épületben két konkurens csatorna is működik, akik bizony igen erősen hajtanak a nézők kegyeire. A játék nagyon addiktív, bár nem könnyű, de aki rákap az ízére, könnyen rabjává válik. Nos, azt hiszem látszik, a hódításon kívül az RTL/Limbic mindent el... izé, átvett...



le fontos intézmények (bank, filmtőzsde, reklámügynökség, „ORTT", városháza, forgatókönyvírók, piackutatás) is itt vannak szétszórva. Ha egy üres helyen jobbal kattintasz, az előbukkanó menüből választhatod ki, hova akarsz menni, de a 0-9 számbillentyűkkel is belátogathatsz a megfelelő helyekre. A grafika bumfordi és elég primitív, a karakterek csúnyák, bár a srácok kihozták a maximumot a rendelkezésükre álló erőforrásokból, és elégedjünk meg ennyivel. Mondom, nem ez a lényeg. A hangokkal ugyanez a helyzet: valószínűleg vettek egy, a piacon elég olcsón kapható sampler CD-t, melyen különféle típushangok és zenék találhatóak, ezt használták fel.

AMI A FELSZÍN ALATT VAN...

...az a lényeg. A fejlesztők igen okosan egy úgynevezett „irányított sandbox" megoldást építettek fel: a játék szabadon játszható, ám nem minden funkció érhető el az elejétől fogva, ezek jó része egy bizonyos szint után, illetve adott NPC-ktől, elsősorban a főnöködtől kapott feladatok révén nyílik meg. Remek lehetőség a nézettség növelésére például exkluzív helyszíni riportok (szerencsétlenségek, bűnesetek) készítése, ám ehhez hírszerkesztőséget, műholdvevőt, közvetítő kocsi garázst kell építeni, ezután le kell szerződni a hírügynökségekkel, majd ha valami történik, oda kell száguldani, le kell foglalni a témát, legyártatni az anyagot, és adásba szerkeszteni. Nem egyszerű játék, nagyon oda kell figyelni, a konkurencia könyörtelen.

STÁBLISTA

Ez a játék hihetetlenül összetett, és nehezen adja meg magát (ha igény van rá, a PGO-ra szívesen készítek egy tippek-trükkök anyagot róla). Ám ha a stílus szerelmeseként rákapsz az ízére, nehéz abbahagyni. Szadista játék, idő- és kapcsolatgyilkos; számomra ismét egyértelművé vált: tévéműsort nagyobb élvezet készíteni, mint nézni...

www.pcguru.hu/848

GRAFIKA	04
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Végre egy játék, mely az „ötletadó" kultuszcimmel egy lapon említhető. Jó lenne, ha egy-két folttal a kijavítanák a tervezési hibákat, bár így is remek darab. Kár a 3D-s erőlködésért, ez azért nem áll túl jól a cuccnak...

KREDENC

PRO:
+ Jó gazdasági motor
+ Okos felépítés
+ Magas fokozaton kihívás

KONTRA:
- Oktatópálya hiánya
- Pár tervezési baki
- Fölösleges 3D (főleg ilyen...)

7.6

ÖSSZEGZÉS: Jól összerakott menedzserjáték, a műfaj szerelmeseinek érdemes kipróbálni - ám sajnos az ismerkedés elég nehézkes a drágával...

GÉPIGÉNY: P3 CPU, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 680 MB HDD

MAD TV	88%
TV TYCOON	69%

Fel, fel vitézek! irta · Miguel

CIVILIZATION 4 Beyond the Sword

fejlesztő > Firaxis kiadó > 2k Games web > www.civilization.com

Kiegészítőt tesztelni jó, főleg, ha megszállottak készítik megszállottaknak. A Firaxis Games márpedig nem lacafacázott: a Beyond the Sword a valaha kiadott legnagyobb Civ-ráadás, mely kisebb-nagyobb ecsetvonásokkal szinte tökéletesre festi a nagy múltra visszatekintő sorozat majd két éve kiadott negyedik részét. Mindenki készítsen elő egy heti élelmet, állítsa a székét uralkodói pozícióba, és lásson neki minden idők egyik legteljesebb stratégiájának.

Mindenki ismeri az egyslágeres zenekarokat, akik ideig-óráig előtérbe kerednek, hogy napestig hallhatóak legyenek a médiában, hogy aztán – a világegyetem megkönnyebbült sóhajától kísérve – eltűnjenek a süllyesztőben. Továbbá vannak azok az alkotók, akik évekig a porondon ugrálnak, de a többség többnyire csak akkor képes megkülönböztetni az egyes dalokat, ha hallja a köztük lévő, pár másodperces csendet. Azonban elvétve akad a világban néhány olyan ember, akinek ugyan csak egy ötlete van, de az annyira zseniális, hogy fel sem tűnik senkinek: évtizedek óta ugyanazt kapjuk, csak a körítés változik picit. Sid Meier ez utóbbi, nem túl népes csoport tagja. Ha valaki van olyan szerencsés / szerencsétlen (nem kívánt rész törlendő), hogy a '90-es években már rendelkezett elég ésszel és pénzzel ahhoz, hogy kiélvezze az akkoriban kiadott első részt, az tudja, miről beszélek. Az alapötlet egyszerű: adott egy nép, meg egy teljhatalmú vezér, és a cél, hogy a bunkós-ásóbotos ókorból elvezessük népünket egészen a magunk alkotta űrhajó lépcsőjéig, és közben írjuk át a világtörténelem minden eddig ismert viszonylatát. Lehetetlen abbahagyni, és ezt tudják a fejlesztők is: a játék elhagyására rákérdező menüben a „nem" válasz helyett ennyi áll: „Csak… még… egy… kört…"

A HADVEZÉREKEN TÚL

Az előző kiegészítő az alapjátékban nagy változást nem hozott, legalábbis ami az új népeket, vezetőket vagy egységeket, épületeket illeti. A Warlords legfontosabb eleme (a jól megépített küldetés-térképeket leszámítva) a defenzív játék megnehezítése volt, emellett kicsit elmélyítették a puskapor feltalálásáig vezető utat – ettől azonban az összkép picit billegni kezdett, mert a modern időszak így az eddiginél is rövidebbnek látszott. Úgy tűnik, nem voltam egyedül a véleményemmel, miszerint azért egy drága kiegészítőbe ennél jóval többet bele kellett volna pakolni: majdnem napra pontosan egy évvel a Hadvezérek kiadása után már itt is az újabb lemez. Aki esetleg siet valahova, annak gyorsan, számokban: 10 új nemzet (köztük a babiloniak, örüljetek velem kicsit), 16 új vezető, 12 új szcenárió (egy részük rajongói fejlesztés), 5 új világ csodája, 2 új nemzeti csodával, szekérderéknyi új egység, jó pár új technológia, helyenként újragondolt-átalakított játékmenet – két hosszúkávé, főűr, fizetek.

A Civilization ezúttal sem a grafikájával fogja lenyűgözni a játékost…

nak a játékba. Vegyük például a kémeket, akiknek az első leosztásban nem nagyon jutott szerep, kicsit robbantgattak, kicsit felderítgettek, de mivel az őket termelő Scotland Yard megépítése nem élvez túl nagy prioritást a játékosok többségénél, ezért jelen sorok írójának hamarabb volt tankja, mint kéme – márpedig egy tankhadosztálynak tökmindegy, hogy épít-e az ellenfél éppen valamit, vagy sem. Most azonban, hogy az ábécé tudományának megszerzése után rögtön nevelhetünk besúgókat, nagyot fordul a világ: immár nem csak pénzt, kultúrát és tudományt termelhetünk, hanem gazdasági potenciálunkat finomhangolva elkülöníthetünk némi erőforrást kedvenc spionjaink céljaira is. Alapesetben a termelt pontok az ismert országok közt egyenlően oszlanak el, ha azonban egyikük a tyúkszemünkre lép, ne átalljuk megváltoztatni a beállításokat a kém-panelen, összpontosítsuk minden energiánkat az éppen aktuális gonoszra. Kémeink meglehetősen sokoldalúak, állomásoztassunk egyet-egyet az ellenfél fontosabb városaiban, hiszen ki tudja, mikor jön jól, hogy megmérgezhetjük a maják fővárosának vízkészletét, vagy hogy hatalmunkban áll felkelést szítani Moszkvában. Természetesen a többi nép ugyanígy képes erre, de sebaj, sárkány ellen sárkányfű, kém ellen... hát... kémelhárítás. Van néhány régi épület, ami megnehezíti az ellenséges hírszerzők dolgát, ilyen például a bíróság, a börtön vagy a kastély, de ha ez sem elég, akkor építsünk minden városunkban biztonsági hivatalt, ezt a tetszetős, új épületet – akkor aztán James Bondnak is fel kell kötnie a gatyáját.

Véletlenek márpedig vannak! A képről persze ez nem derül ki, de a játékból igen.

ÉN, A KÉM

Ha igazán boncolgatni kellene a Beyond the Sword újdonságait, akkor a belső szerveket több csoportra oszthatnánk. Vannak változások, amik a Civilization sorozatban eddig valamikor már szerepeltek, de a negyedikből eredetileg kimaradtak, és vannak teljesen új ötletek is, ezek nem egyszer gyökeres(nek szánt) változást hoz-

ÉN, MEG-A-CÉGEK

Azoknak, akik inkább harc nélkül igáznák a porba az ellenfeleket, a kiegészítő egy másik adut ránt elő az ingujjából: a megavállalatok rendszerével ugyanis a valláséhoz hasonló, világméretű hálót hozhatunk létre. A dolog lényege röviden összefoglalható: ha kifejlesztettél egy tudományágat, de nem tudod kihasználni az

DURRBELE

Tekintve, hogy a kiegészítőben található újdonságok leginkább a puskapor feltalálását követően kerülnek terítékre, a fejlesztők megajándékozták a Civ IV rajongók táborának kevésbé türelmes , hovatovább izgágának mondható részét egy afféle in medias res-kezdéssel: lehetőségünk van beállítani, hogy mely fejlettségi kortól szeretnénk kezdeni a játékot. Persze sokan vannak, akik szívesen pepecselnek el az olyan dolgok megteremtésével, mint az első horgászbot, vagy holmi buddhizmus, azért jó látni, hogy a készítők szerint is érdemes rögtön megnézni, mire is jó az a sok változás, amit a Beyond the Sword lemezére égettek.

előnyeit, mert valamelyik stratégiailag fontos nyersanyag hibázik hozzá – semmi gond. Nahát, a szemfüles amerikaiaknak itt a szomszédban pont van némi kitermelés alatt álló szén, nosza, egy szabad híresség (Great Person) segítségével alapítsunk alumíniumkonszernt, majd a főhadiszálláson képzett vezetőt dobjuk át a legközelebb eső amerikai városba, ott hozzunk létre leányvállalatot, és lássunk csodát: immár nekünk is van alumíniumunk. Ha olajat szeretnénk, a móka ugyanez, pepitában: keressünk egy várost, ahol búzát termelnek, és a helyi iroda létrehozása után ugorjunk fejest a bioethanolba. Természetesen nem muszáj más országban terjeszkedni, de ha a cég fogyasztását mások is fizethetik, nekünk meg csak dől a nyersanyag, akkor mi értelme lenne széllel szemben végezni a dolgunkat, ugye. Biztos lesznek, akik szerint ez a fajta stratégia a világ kiszipolyozása, az ő elveik érvényre jutásában segít a merkantilizmus, amely a külföldi cégek hatalmát viszi a nullára a határainkon belül, illetve a kommunizmus, ahol külhoniakkal együtt a mi vállalataink jótéteményei is mennek a levesbe.

VILÁG BUDDHISTÁI, EGYESÜLJETEK!

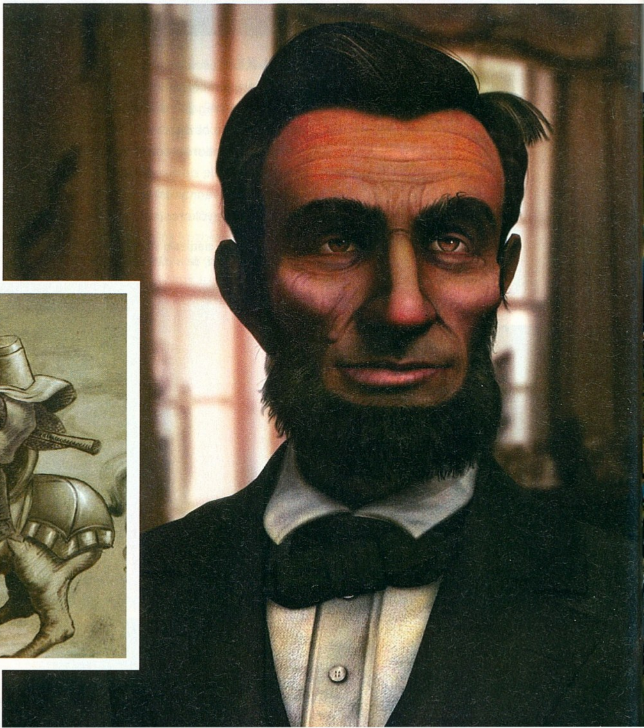
Szerintem az alap Civilization IV egyik leghasználhatóbb csodája az Egyesült Nemzetek volt, aminek segítségével – a dolgok szerencsés konstellációja esetén – különböző indítványokat szavaztathatunk meg, mint például egyes államformák kötelezővé tétele, közös pénz, satöbbi. Egyetlen probléma volt csak ezzel: nagyon a játék végére maradt. Nos, az aktuális kiegészítő ezen is változtat picit – persze továbbra sem lesz ENSZ a kőkorszakban, viszont amint sikerül elsajátítanunk a teológia alapjait, nekiláthatunk megépíteni az Apostoli Szentszéket, mely sok tekintetben megfelel a későbbi diplomáciai hivatalnak. Kis különbség, hogy a Szentszék döntései csak egy bizonyos vallás híveire nézve kötelezőek, és a szavazáson is csak ők vehetnek részt. Ebből kifolyólag azonban az egyéb vallású országok ellen remek kis határozatokat adhatunk ki, például megtilthatjuk a velük való kereskedést; de ha éppen úgy alakul, akkor akár az ellenünk, vagy a szövetségesünk ellen indított háborúnak is véget vethet egy jól irányzott atomcs… akarom mondani, szavazás.

Vatikán, Vatikán, te csodás! És tényleg, abszolút érdemes felépíteni ezt a csodát…

VÉLETLENSZÁM GENERÁLIS

A korábban emlegetett boncolási stratégiához visszakanyarodva, hölgyeim és uraim, íme, visszatértek közénk: a véletlen események. Akik hozzám hasonlóan sokat nyúzták az első részt, még valamikor a Turing-bomba és az ENIAC

„A CIVILIZATION második kiegészítője jött, látott és (meg)győzött!"

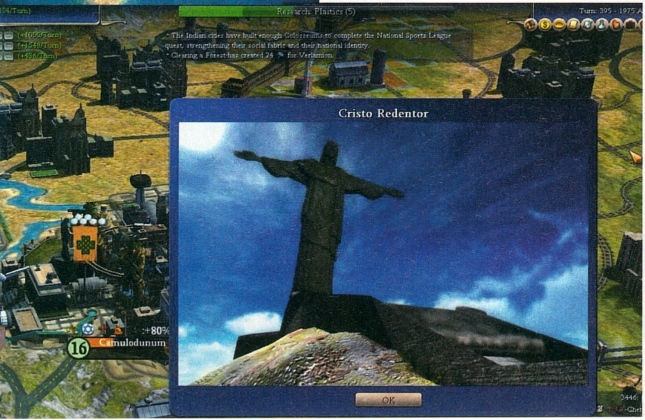


idejében, talán emlékeznek arra, micsoda öröm volt, mikor a vérrel-verítékkel felhúzott piacot és stadiont összedöntötte a földrengés, porig égette a tűzvész, hogy aztán a mocsár elnyelje a maradékot. Nos, lehet, hogy velem van a baj, de bizony a későbbi részekből igenis hiányoztak ezek a nem mindig tragikus események, mert életet vittek a – hosszabb idő után azért beszürkülő – körökbe. Lehet örülni, kérem, a Beyond the Sword több mint százötven ilyen kis mozzanatot tartalmaz, köztük vannak olyanok, amik már az első részben is szerepeltek, mint az imént vázolt városkép-módosító eszközök, de akadnak remek újak is. Személyes kedvenceim azok a történések, amikor választani is tudunk, hogy mit reagálunk. Ebből van egyszerű, mint mikor eldöntjük, hogy a bedőlt bányát némi pénz árán megmentjük, vagy spórolunk, és egyszerűen hagyjuk összeomlani az egészet. Ennél kicsit összetettebb, mikor arról kapunk hírt, hogy az egyik városunkban élő zeneszerző írt egy szívhez szóló nótát, ami bámulatosan sikeres a helyiek körében. Erre három válasz létezik, egyrészt hagyhatjuk ennyiben a dolgot, mondván örömteli, hogy a helyiek ilyen ügyesek, csak így tovább, másrészt viszont lehetünk bőkezűek, némi pénzmaggal arra ösztönözhetjük a fickót, hogy akkor már ne álljon meg egy dalnál, legyen rögtön zenés színdarab, amit majd a város színháza is játszhat, mi meg bezsebeljük a takaros mennyiségű kultúra-pontot. A harmadik lehetőség szintén ilyesmi: ha van fogalmunk a rádióhullámok terjedési szokásairól, akkor nem csak az adott város, de az összes, adótoronnyal rendelkező település részese lehet ama bizonyos új szerzeménynek, alaposan kitolva ezzel birodalmunk kulturális határait.

A világ csak arra vár, hogy mi szépen, kockáról-kockára meghódítsuk.

ŰRVERSENY – DE MOST TÉNYLEG

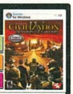
Ha alapjaiban nem is változott meg a játék megnyerésének ezen formája, azért ráncfelvarrás itt is volt: immár nem elég összelegózni az űrjárművet a darabokból – csak akkor van ünneplés és másik bolygóra költözés, ha a mi gépünk éri el az Alfa Centauri rendszerét elsőnek. Ennek megfelelően, ha mondjuk valaki van olyan galád, hogy előttünk nyomja meg a startgombot, akkor két dolgot tehetünk. Egyrészt még beelőzhetünk: plusz rakétahajtóművet a saját masinára, ujjakat csuriba, és hajrá. A másik, ennél jóval prózaibb: igyekezzünk elfoglalni az ellenség fővárosát, így miután elveszti a kapcsolatot a földi irányítással, az űrhajó festői roncssá válik valahol félúton a Föld és a Kentaur csillagkép között.



CIVILIZATION IV ÉS 4/5

A Firaxis nagyot alkotott, és nem léhűtő marketingduma a „Legnagyobb Civ-kiegészítő". Más cégek ennyi újdonsággal gondolkodás nélkül teljes játékként, teljes áron adnák ki – az, hogy Sid Meier cége nem ezt teszi, egy picit furának is tűnik a mai világban. Persze ők biztos tudják, ők a nagy stratégák.

www.pcguru.hu/594



GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Egy kiegészítő, ami méltó az eredetihez, sőt... A renegeteg egyéni scenario (pl. fantasy és sci-fi), rendkívüli módon feldobja az alap Civ-környezetet. Három szóval jellemezve: tökéletes, tökéletes, tökéletes.

MIGUEL

PRO:
+ az egész, ahogy van
+ teljes játék féláron

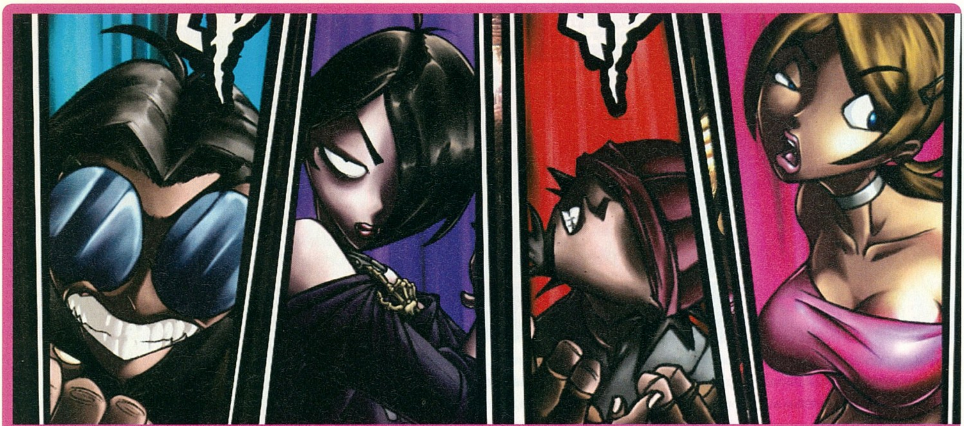
KONTRA:
- nem lehet abbahagyni

9.4

ÖSSZEGZÉS: Kihagyhatatlan, kötelező. Háromszoros hurrá a Firaxis Games-nek!

GÉPIGÉNY: P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

CIVILIZATION IV	94%
CIV IV: WARLORDS	86%
CIV II: CALL TO POWER II	72%



Madness?! This is SUBURBIA! irta · Darths

MONSTER MADNESS: Battle FOR SUBURBIA

fejlesztő > Artificial Studios kiadó > South Peak Interactive
web > www.monster-madness.com

Ez is egy dög meleg estének indult. Épp álmaim nőjét fárasztom a bélyeggyűjteményemmel – hátha ettől majd hátast dob –, amikor betoppan a hülye haverom a csajával, hogy elkérje Dead Rising-ot, mert a Resident Evil-eket már igencsak unják. Kicsivel érkeztük után veszett dörömbölés hallatszik kívülről, miközben az agyonrágott csont rothadó bűze csapja meg az orromat: támadnak a zombik!

Kicsit kiszínezve ugyan, de így kezdődik az Artificial Studios második játékának sztorija. Nem túl eredeti, de ahhoz talán elég, hogy megfelelő körítésbe burkolja, az amúgy rendkívül primitív játékmenetet. Érdemes tudni, hogy a 2001-ben alakult fejlesztőgárda első alkotása egy demonstráció volt az Ageia PhysX kártyához, amivel sokkalta realisztikusabb fizikai modellezést lehet elérni a játékokban. A második gyermek is örökli apuci különleges képességeit, így a Monster Madness-ben is olyan precíz és élethű halomba lőhetjük a zombikat, ahogyan azt Milla Jovovichtól láthattuk a mozivásznon.

“ZOMBIK, ZOMBIK, ZOMBIK. A JÁTÉK LÉNYEGE HÁROM RÖVID SZÓBAN...”

Gondolom máris világossá vált, hogy a játékban inkább az erőfitogtatás került előtérbe, mintsem egy fantáziadús játékmenet kidolgozása, pedig egy egész eredeti és addiktív cuccot is ki lehetett volna ebből hozni, ráadásul akkor érteném, miért kérnek ezért pénzt a boltokban. Ha ez is ingyenesen jelent volna meg, máris nagyobb népszerűségnek örvendene játékos berkekben, így viszont érdemes jól megfontolni; biztosan kell ez nekünk…?

De vissza az elejére: egy külsőnézetes akciójátékról van szó, ahol négy karakter közül választva akár összefogva, kooperatívan is hentelhetjük a táposabbnál táposabb „tucatzombikat”. Kezdetben egy sima horgászbottal, vagy éppen WC pumpával csépelhetjük őket, aztán később különböző kacatokból lehetőségünk nyílik öt különböző csúzlit összetákolni, Larry bácsi szuperkamionjában. Más, említésre méltó dolog nemigen van a játékban, leszámítva, hogy jönnek a zombik, mi meg tapadhatunk a balklikkre. Az talán mégis megdobja cseppet a Monster Madness-t, hogy ezt a béna matériát egy jópofa képregényes formába csomagolták. Nekem bejött – de lehet, hogy csak a pozitív hozzáállásom beszél belőlem. A grafikára viszont nem lehet panasz az Unreal 3 engine miatt és ehhez társul még a spéci fizika – feltéve, ha van Ageia kártyánk –, úgyhogy a zombikkal együtt a tereptárgyak többsége is ide-oda repked a robbanásokkal tarkított jeleneteknél.

Végszóként: ez a játék nem lett túlságosan átgondolt. Ugyan a fejlesztők megpróbáltak egy ingyenes játéknál komolyabbat alkotni, de egyelőre még csak az látszik: van még hova fejlődniük!

www.pcguru.hu/839

GRAFIKA	09
ZENE	03
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Ha fejlesztők ezt is ugyanúgy ingyenesen publikálják, mint a CellFactor: Revolution-t, akkor mondhatnám, hogy „ajándék lónak ne nézd a fogát”, de így a 7000 forint kár belé.

DARTHS

6.9

GÉPIGÉNY:
- P4 2,5 GHz
- 1 GB RAM
- 256 MB VRAM, Shader Model 3.0
- 3 GB HDD

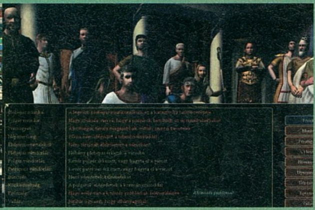
online. PC GURU.hu
Tartozz Te is a már közel 20 000 tagot számláló Online Guru közösséghez és
vitass meg mindent a PC Guru
szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.
Latogass el a www.pcguru.hu weboldalra!
20 000 tag
90 000 hozzászólás
900 galéria
21 000 kép
MS-Paint rajzverseny 2007 nyereményjáték
több száz online elolvasható játékteszt
friss hírek minden nap
új rovatok: végigjátszások, képregények

CAESAR IV

fejlesztő > Tilted Mill kiadó > Vivendi Games web > www.caesariv.com

írta · Miguel

Egy városépítős stratégia összetettsége miatt jó, ha az ember érti, mit hadoválnak körülötte, így kimondhatjuk: a Caesar IV magyarítása kiváló ötlet. A hazai változat doboza igényes, és külön öröm, hogy nem kell elolvasnom a szöveget szlovákul és horvátul is. Nincs bajom ezen nemzetekkel, de jó látni, hogy egy kifejezetten nekünk készülő alkotást kapunk. Ettől függetlenül szemet szúrt egy furán fordított kifejezés („legnagyobb példányában elkelt", az én angoltanár lelkemnek ez sántít), és egy vesszőhiba az első mondat elején, de annyi baj legyen, a kommunikáció lényege az információátadás, nem pedig a marketing. A dobozban található füzet magyarságával alapvető probléma nincsen, a játék egyes tulajdonságait leíró részek pedig érthetőek, pontosak. Nekem furcsa az angol desirability szót kívánatosságra fordítani, amikor ott a sokkal kifejezőbb és természetesebb vonzerő, amit később hallunk is a játékban – valószínűleg többen dolgoztak a fordításon. A játékban olvasható és hallható szöveg az utolsó hangig magyar, pár kínosabb alkalmat leszámítva jó hallani, ahogy az utcán megszólított városiak ékes magyarsággal, remek szinkronszínészek tolmácsolásában panaszkodnak. A gombok és menük feliratozását én még csiszoltam volna, hogy ne legyenek itt-ott lelógó karakterek, de nem ismerem a játék feliratozási megoldását, lehetséges, hogy a technika ördöge szólt bele a készítők munkájába. Összességében elmondhatjuk, ez egy olyan magyar változat, amiért az ember szívesen vár vagy fizet kicsit többet.



www.pcguru.hu/68

FORDÍTÁS	08
SZINKRON	08
STÍLUS	08

Becsületes munka, látszik, hogy a készítők is élvezték, amit csináltak. Talán nem ártott volna a szinkront külsősöknek is megmutatni, hogy a kínosabb mondatokon még csiszolni lehessen...

MIGUEL

8.0

GÉPIGÉNY:
- P4 1.6 GHz,
- 256 GB RAM
- 128 MB VRAM
- 2 GB HDD

RISE of Legends

fejlesztő > Big Huge Games kiadó > Microsoft web > www.riseoflegends.com

írta · Miguel

A Rise of Legends jó példája annak, hogyan lehet kis pöccintésekkel összedönteni a lokalizáció homokvárát. Első blikkre a kivitel tetszetős, de a fordítás itt-ott már a dobozon is sántít. Nem Értem, Hogy Miért Hiszik Egyesek Még Mindig, Hogy Egy Mondat Minden Szavát Nagy Kezdőbetűvel Írni Stílusos. Persze lehet, hogy nekem kellene hozzászoknom, és akkor nem őszülnék bele az idegeskedésbe…

…de mindegy, mert a kézikönyv miatt amúgy is a hajam tépném. Az olyan mondatok, mint „A játék kezdetekor a térképen különféle relikviák vannak szétszórva a térképen" jelzik, hogy egy fordító, aki csak ír, nem több félkarú óriásnál. De ne csak őket bántsam: én általános iskolában egyest kaptam, ha hullámos hosszú „ő" és kalapos „ű" betűt használtam számtech-órán, de a kézikönyv felelőse nem velem járt egy osztályba. Egy ô-karakter 2007-ben több mint kínos. Ami viszont a legjobb: hogy lehet egy Microsoft-játék readme-fájljában olyat leírni, hogy kattints a Start menüre, majd menj a „Minden programra"? Hé! Az talán már a Win95-ben is „Programok" volt! Szemezgethetnék még a kézikönyvből, de zárjuk le azzal, hogy szép, hibái ellenére jól használható.

A játék átvezető animációi és utasításai feliratosak, az írott anyag pedig teljes mértékben magyarított. Kicsit furcsa, hogy az események közben elhangzó angol szövegek és azok fordításai sokszor nincsenek szinkronban, sőt volt, hogy a magyar változatot a Chat Előzmények menüpontban tudtam csak elolvasni. Ettől függetlenül azt mondom, hogy a honosítás in-game része jól sikerült, főleg a kézikönyvhöz képest. Kár érte, mert némi odafigyelés és eggyel több átolvasás árán remek magyar kiadás születhetett volna.

Mondjon bárki bármit, egy stratégia mégiscsak az anyanyelvünkön az igazi!

www.pcguru.hu/112

FORDÍTÁS	06
SZINKRON	--
STÍLUS	06

Olyan, mint egy tehetséges tanuló házi feladata, ami az óra előtti szünetben készült: vannak benne ötletek, de igazából kicsit összecsapott.

MIGUEL

6.0

GÉPIGÉNY:
- P4 1.6 GHz,
- 256 GB RAM
- 64 MB VRAM
- 4.5 GB HDD

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU

DVD
Ebben a hónapban
A VALAHA VOLT
LEGHASZNOSABB 9GB!
A legjobb ingyenes programok
magyar nyelvű alkalmazások & játékok!
1996 Ft, előfizetéssel 1497 Ft XIX. évfolyam, 8. szám, 2007. augusztus
CHIP
WWW.CHIPONLINE.HU
IT READY
CHIP TESZT:
hogy évekig
elégedett legyen
Jó minőségű TFT-k
megfizethető áron
19"
Az eredeti
bitdefender
TÖRÖLTE AZ ADATOKAT? VÍRUSTÁMADÁS ÉRTE?
DVD VÉSZHELYZETRE
BOOTOLHATÓ lemez
Teljes csomag az adatvesztés ellen • mindig segít
Még több erő a Windowsnak!
25 Windows eszköz,
ami tényleg segít
paragon
SOFTWARE GROUP
Drive Backup &
Partition Manager
Kevesebb zaj, kevesebb hő, nagyobb teljesítmény
ÍGY LESZ SZINTE
ZAJTALAN A PC-JE!
Biztonsági csomag
XP és
Vista
Teljes védelem,
stressz nélkül!
AJÁNDÉK
Megjelent
az új CHIP!
Exkluzív
CHIP DVD
vészhelyzetre!
CSAK A CHIP
MAGAZINBAN!
KERESSE A
HÍRLAPÁRUSOKNÁL!

Igen, ez ismételten egy tradicionális MMORPG teszt kezdete, ám ezúttal sem hagyományos internetes szerepjátékokat kerestünk számotokra: nyomába szegődtünk azoknak a daraboknak, amelyeket ingyen, vagy legalábbis havidíj nélkül játszhattok, ha éppenséggel nincs lehetőségetek a havi több ezer forintos plusz kiadásra. A múltkori bevezetőből kimaradt, de fontos leszögezni: ezek a játékok színvonalukban esélytelenek a prémium kategóriás (értsd fizetős) programok nyomába érni. Készítőik zömmel abban reménykednek, hogy a minimálisan befolyó reklámköltségekből, valamint az olykor beépített, "valódi pénzért virtuálisat adunk" megoldásokból sikerül megélniük, ám egy ilyen vállalkozás sokkal kockázatosabb, mint azt bárki is gondolni merné.

írta · NightBagoly

MAPLE Story

http://www.maplestory.com

A Maple Story minden bizonnyal a legkülönlegesebb ingyenes játék, amivel valaha találkoztunk. Nem maga a mechanizmus az, ami szokatlan, és nem is a grafikai megjelenítés miatt hökkenhetünk meg – bár az oldalnézet inkább hajaz klasszikus platformjátékra, mintsem egy MMORPG-re –, hanem a felhasználóbázis okán: egyes adatok szerint több mint hatvan millió regisztrációval rendelkeznek a program készítői, emellett pedig még a World of Warcraft tízese is aprócskának tetszik.

A játék minden porcikája – kezdve az információkkal telezsúfolt HUD-dal, egészen a beépített minijátékokig – a villámgyors szórakozást preferálja: az ember fél perc alatt elmerülhet a cuccban, és a 200-as szintlimitnek hála, akár hosszú hónapok után is élvezhető marad. Amikor nekikezdünk a kalandozásnak, nincs lehetőségünk kasztot választani – első blikkre azt is hihetnénk, hogy egyfajta szabad karakterfejlesztést erőltettek a fiúk, azonban pár óra játék után előkerülnek a szakmák, ezen pontig mindenki úgy boldogul, ahogy tud. Amint a rengeteg szörny legyilkolásával szaporított tapasztalati pontjaink elérik a tizedik szinthez szükséges mennyiséget, választhatunk a kardos, a varázsfelhasználó, az íjász és a tolvaj közül, ezt követően pedig a harmincadik, a hetvenedik, illetve a százhuszadik szintünknél újabb és újabb szakmákat vehetünk fel. Bár a játék ingyenes, ne felejtsük el, hogy a programba beépítettek egy pénzbolt nevű szolgáltatást, amellyel valódi javainkat a játékon belül alkalmazható készpénzre cserélhetjük.

Hála a rengeteg játékosnak és az európai debütálásnak, a számos távol-keleti nyelv mellett immáron angolul is játszhatunk, a sok beépített lehetőség pedig – úgy mint a horgászás, az esküvő, vagy éppenséggel a virtuális, gyűjtögetős kártyajáték – még akkor is szórakoztató lehet, ha a pénzváltás hiánya miatt kissé csóróbbnak érezhetjük magunkat az átlagnál.

Bár leginkább egy mangaoid Márióra emlékeztet, mégis kiváló szórakozás a Maple Story!

MARTIAL Heroes

http://www.martialheroes.com

San Francisco kínai negyedében egy különleges antik árura bukkanhatunk. A Karma feliratú tárgy varázslatos, ám valójában egy csapda: használóját azon nyomban az ókori Kínába repíti, ahol aztán a saját eszközeivel kell boldogulnia, bármi áron. Te is egy pórul jársz: feladatot, hogy megtaláld a Karma doboz százhét másik darabkáját, és visszaállítsd a Kontinens korát. Ha sikerül, esélyed van hazajutni, ha nem, örökre ott ragadsz.

A Martial Heroes grafikai megjelenítése, ha nem is hagyja le a Blizzard nagyágyúját, legalább megközelíti azt. Ha eddig sikerült volna titokban tartanom, ez a termék bizony ízig-vérig kínai stílusú, menet közben legtöbbször a klasszikus, sikongatós kultuszfilmek juthatnak róla eszünkbe. Kasztok közül a harcos (szemtől szembeni összecsapásokra kiélezve), az orgyilkos (íjjal felfegyverzett, ügyes fickó), a mágus (nehéz elképzelni, mire lehet jó) valamint a szerzetes (valódi támogató, gyógyítani is képes) áll a rendelkezésünkre, ez pedig az eddigi felhozatalhoz képest igen szegényesnek tűnhet. A fejlesztők azért megpróbálták feldobni a dolgot: lehetőségünk van például saját tárgyak létrehozására, fejlesztésére, valamint társaságokhoz való csatlakozásra – igaz, ez utóbbi csak a 36. szinttől lép érvénybe, ahhoz pedig, hogy sajátot alapítsunk, a 48. tapasztalati korlátot kell ledöntenünk. A harcrendszer sajnos a szokásos, a kombinációs technikán kívül nem is nagyon lehet semmi konkrétat kiemelni – ez utóbbi okos húzás, csak sajnos egymagában nem elég. A 24., 36., valamint 49. szinten lesz lehetőségünk különböző képességeket összekapcsolni, hogy aztán egy határozott klikkeléssel elsüthessük őket.

Lehet, egy kicsit negatív lettem a végére, ezért az elnézéseteket kérem: a látványos grafikának és a hamisítatlan kínai hangulatnak köszönhetően a cucc rabul ejtheti a témára fogékonyakat, én azonban nagyon hamar megláttam a csillogó-villogó felszín alatt a kissé egyszerűre sikeredett, hamar megunható csontvázat.

CABAL Online

http://www.cabalonline.com

A Cabal Online minden bizonnyal a leghányatottabb sorsú játék, amelyet bemutatunk nektek. A programot a készítők nagyon nehezen tudták a bétafázisból aktívba helyezni, sokan már kongatták a vészharangokat, hogy esetleg végleg bezárja kapuit, aztán végül is most úgy látszik, – többek között Európában – továbbra is játszható maradt.

Pedig semmivel sem marad el a legtöbb versenyzőhöz képest, sőt, itt-ott még föléjük is tornyosul. A hat különböző kaszt – harcos, pengés, varázsló, erő íjász, erő pajzsos és erő pengés – kellő változatosságot jelenthet jó pár izgalmas játékórán keresztül, ráadásul a kombórendszernek köszönhetően vad klikkelgetés helyett – ha futja a manánkból – egyetlen gombnyomással aktiválhatjuk a legkülönfélébb képességeinket és varázslatainkat egyaránt. A program természetesen nem csak ennyi érdekességgel bír: huszadik szinttől aurát növeszthetünk, a dicsőségpontoknak hála különleges küldetésekhez juthatunk, vagy egymás hajába kapaszkodhatunk egy-egy egyesület nagyobb csatájában. A manganoid – ám teljesen 3D-s – szerepjáték azonban kissé kihalt: bár a rendszere miatt elég hamar unalmassá válik, ez kevésbé hat rémisztően, mint a néha hosszú órákon keresztül tartó, kőkemény magány, ami képes elvenni az ember maradék elszántságát is...

MU Online

http://www.muonline.hu

Ha létezik játék, amely a mostani felhozatalból a legismertebb lehet kis hazánkban, az egyértelműen a MU Online. A kissé kopottas külső alatt egy meglepően addiktív, és összetett játékra bukkanhatunk.

Külső jegyeiben a program leginkább a Diablóra hajaz, annak is a második részére, bár esetünkben mindezt már valódi 3D-ben pompázik. Kezdetben három alapkaszt közül válogathatunk, később pedig, ahogy magasabb szintre lépünk, tovább specializálódhatunk, így lehetünk akár sötét lovagok, varázslók, lélekmesterek, vagy akár sötét nagyurak – ez utóbbi a 250. szint tájékán esedékes. Nem meglepő módon a MU Online is egy igazi, tősgyökeres MMORPG, síppal, dobbal, szörnygyilkolásért járó szintlépéssel, szóval hatalmas meglepetést nem tartogathat számunkra. Menet közben természetesen szedhetünk fel különböző varázstárgyakat – a fizetős, ún. prémium szervereken jóval erősebbeket – és fegyvereket, melyekből rengeteg féle és fajta található. Az igazi unikum azonban egyértelműen a szárnyak megjelenése: amint elérjük a 180. szintet, lehetőségünk lesz a levegőbe emelkedni, ez pedig a magától értetődő bónuszokon túl (úgymint gyorsabb haladás, elérhetetlennek tűnő helyek megnyitása) automatikus életerő regenerációt is jelent, valamint harcolhatunk is magasan a föld felett, s ez igazán jó móka.

A program legnagyobb vonzereje azonban a közössége: akárhányszor nekiugrottam, mindig kaptam segítséget vadidegen emberektől, pedig minden bizonnyal naponta ezerszer felteszik nekik ugyanazon kérdéseket. Azok, akik a MU Online-t választják, egyértelműen könnyebb helyzetben vannak a többieknél, hiszen bár létezik játékos-játékos elleni küzdelem, az egész cucc hangulata teljesen másra van kihegyezve.

A haldokló Secrets of Mirage

A Secrets of Mirage minden tekintetben a gyűjteményből kilógó program. Grafikája igazi klasszikus, már szinte ocsmány 2D, a '90-es évek eleji konzolos szerepjátékokat idézi, a szerveren pedig már csúcsidőben sem találunk 100-nál több játékost. Pedig a tizenkét kaszt (köztük mágus, nindzsa, kalóz...), a számtalan varázslat, a rangok, mind-mind adottak lennének a szórakozáshoz – csak sajnos úgy tűnik, az idejétmúlt megjelenítés lassan elrémiszti az embereket. A fórumok a cikk írásának pillanatában már halottak, a legnagyobb rajongói oldalakon pedig az utolsó bejegyzések tavalyra datálódnak. A SoM lángja kihunyni látszik, így addig érdemes belevágni, amíg van lehetőség a játékra, mert innen úgy tűnik: a percek egyre fogynak.

DOFUS

http://www.dofus.com

Ha valami a francia fejlesztőktől érkezik, borzalmas már nem lehet. Ezen elv alapján választottam az Ankama Studio fejlesztésében készült, flash-alapú MMORPG-t is, a Dofust. A program felülnézetes megoldással dolgozik, és a készítők mindenhol nemzeti stílusjegyekkel díszítették a szoftvert, így aki kedveli a francia rajztechnikát, minden bizonnyal el lesz varázsolva. Ami nagyon különleges a Dofusban, az a játékosbázis, valamint a rendszer: itt ugyanis egyfajta körökre osztott csatával találkozhat a nagyérdemű. A mozgás mozgáspontba, míg a támadás támadáspontba kerül, ezeknek a számát tárgyakkal növelhetjük, az alap pedig a kasztból fakad – mert vannak kasztok is, méghozzá 12 darab. Itt már észre lehet venni, hogy a fejlesztők egy kicsit komolytalanra vették a figurát, hiszen minden szakma elnevezése visszafelé lebetűzve értelmes szavakat formáz (Sadida's – Adidas, Eniripsa's – Aspirin, és így tovább), ha pedig megfejtjük az elrejtet szavakat, rádöbbenhetünk, körülbelül mire is képes az adott foglalkozás, az Aspirinről elnevezett kaszt például amolyan gyógyítóféle. Ha van kuriózum a felsorolt játékok között, akkor ez az: 2D-s taktikai program, remek hangulattal, bármiféle komolyság nélkül. A kőkemény világmegváltások között megfér egy ilyen is – hárommillió ember nem téved...

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

TRANSFORMERS THE GAME

Csá!

Én a Transformersben kérnék segítséget. Ott tartok, hogy Optimus Prime-mal vagyok, és Megatronnal harcolunk, de nem jövök rá, hogy mit kell csinálni. Ütöm, vágom, de nem történik semmi! Segítsetek!

Mathev

Amíg Megatron repülőként cirkál, mindig mássz fel egy épületre. Ha pedig megkezdi az akciózást lenn a földön, akkor első körben faltörő kosként kezd rohangálni, nos azt a pillanatot kell kivárni, amikor lefejel valami objektumot, ilyenkor ugyanis megtorpan, és erőt gyűjt a következő ámokfutáshoz, tehát ha ekkor sikerül hozzávágnod valamit – autót, fát, oszlopot –, akkor szimpla harci üzemmódra vált. Itt simán lecsaphatod, de mielőtt kinyúlna, újra felszáll. A következő körben buzogányként csapkodó karját használja, szintén hozzá kell vágni valamit, és újfent ellátni a baját. Aztán lángszóróként tér vissza, a recept hasonló: megdob, majd dorgál. Majd jön a trükk, amikor utoljára visszatér, több dolgot is tessék hozzávágni, amíg a közelharchoz optimális test-test elleni küzdelemre vált.

HARRY POTTER & THE ORDER OF THE PHOENIX

Hello Guru!

A Harry Potter 5-ről lenne szó, ott tartok, hogy a Luna Lovegoodnak kell megtalálni a cuccait, és már nagyon sok helyen néztem, de egyszerűen sehol nem találom. Szóval meg tudnátok mondani, hogy hol vannak?

Előre is kösz: Sebi

Egy van a könyvtárban, és egy a nagyteremben, mindkét helyen, az asztalon. Egy a viadukt bejáratánál, a lépcső mellett, a portrénál. Találhatsz egyet az Óratorony udvarán a szökőkútnál, az utolsó, pedig a kövezett udvaron a falevelek alatt van (sepregetni kell).

Csá!

Elakadtam a Harry Potter and the Order of the Phoenix c. játékban. Colin Creevy vár minket a bagolyháznál, és azt akarja, hogy mászunk föl, de bárhogy mászkálok, nem jövök rá, hogy mit kell csinálni. Nagyon jó lenne, ha segítenétek! Előre is kösz!

Grizzly

A bagolyháznál a lépcsőtől balra eső oldalon fel lehet mászni a párkányokon (a szokásos dudva blokkolja az utat, tessék felpörkölni), és egy ablakon át be tudsz jutni. Aztán a Colin által kívülről beküldött csomagokat kell a megfelelő helyre rakni, hogy a bagolyposta is besegítsen az össznépi káoszba.

Sziasztok!

Egy kis segítség kéne a Harry Potter és a Főnix Rendje nevű játékhoz. Elakadtam, amikor Colinnak meg kell szereznem a fényképezőgépét. Próbáltam arra menni, ahol meg kell javítani az ereszt, utána felmászni, és a tetőn végig menni. Látom a kamerát, pont ott van alattam, de sehogy nem érem el, tudnátok segíteni? Lehet, hogy teljesen más irányba kéne indulni?

Gyakorlatilag csak egyetlen megfelelő útvonal van, a két egymásra rakott paddal kezdve, aztán néhány helyen az esőcsatornát meg kellett javítani, illetve a párkányzatot is. A kamerát egyébként kézzel nem tudod elérni, ha megfelelő közelségbe jutsz, Hermione felkiabál, hogy a Vingardium leviosa varázslattal engedd le a gépet Colinnak (én lebegtetetés után rögtön elengedtem, de nem lett probléma, repairoztak egyet lenn a skacok, és jobb lett, mint újkorában).

HAEGEMONIA

Kedves Tika!

A Haegemonia – Az Univerzum légiói című játékkal volna bajom. A 4. epizód, 1. fejezeténél járok. Nem tudok tovább jutni, mert egy Solon őrzőt nem tudok kiiktatni. Bármivel próbálkozom, nem sikerül. Miért nem használhatom fel a kutatási pontjaimat?

Kösz szépen, hű olvasótok és előfizetőtök: sota

A helyzet az, hogy az Ismeretlen (Solon) bázis problémával állsz szembe, amelyet nem kell kiiktatni, noha az meglehetősen ellenséges. Ha felderítetted – értsd odaküldtél egy hajót, amit aztán szépen fel is robbantottak, akkor bejelentkezik Mohr'Thep és kapsz néhány kifejleszthető dolgot. Csak ezeket fejlesztheted, de kötelező letudni az utána megjelenő technológiákat is (0 pontba kerülnek), mielőtt a bázishoz egyetlen, ismétlem egyetlen egységet odaküldenél Jack Garnerrel a fedélzetén. Így majd létrejön a kapcsolatfelvétel.

RUNAWAY

Sziasztok!

A Runaway: A Road Adventure-rel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Na, a 4.szint! Valami víztartályt kell megtalálni! A vonaton lévő víztárolót próbáltam, de nem sikerül!

Segítsetek!

doralaci98

Olyan, mint víztartály, valóban csak a mozdonyon található. A feladat pedig az lenne, hogy a Saturn műhelyében lévő fali tartályból 5 kannányi vizet cipelj ide, és töltsd tele, majd a hegesztőpisztollyal durrantsd be a kazánt, és indítsd el a mozdonyt, mert így megkapod a börtön kulcsát. Ha más célból kell a víz, pl. a benzines feladathoz, lásd Saturn műhelyében a fali tartály.

RAYMAN M

Hello Guru!

Az lenne a kérdésem, hogy van-e olyan oldal, ahol a Rayman M-hez 100%-os állású mentés található.

Előre is kösz: newboy

A tinyurl.com/ywogtk oldalon unlocker jelzővel találtam egyet, de hogy valóban 100%-os, arról nincs pontos infó, szóval egy próbát mindenképp megér.

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Csá!

Megvettem a Medieval 2: Total Wart, és felraktam az 1.2-es patch-et is. Ezzel kapcsolatban két kérdésem lenne:

1. Láttam a PGO-n a screenshotoknál, hogy van olyan kép, ahol 1 egységen belül 300 ember

van. Na, ezt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet egyesíteni az egységeket, mert nekem csak 40, 60, ill. 75 létszámú egységeim vannak!?

2. Tudsz valamilyen trainert az 1.2-hez??
A választ előre is kösz!
Peti

1. Egyesítéssel nem tudod átlépni a beállított a limitet, szóval a beállításoknál a „Unit scale" opció alatt tudsz játszani az egységméretekkel, úgy rémlik a „huge" beállítás ad ki ekkora egységeket.

2. Cheat a tinyurl.com/2mrono oldalon, trainer pedig itt: tinyurl.com/2qrymc.

MORROWIND

Mélyen tisztelt PC Guru Szerkesztőség!
Az egyik ismerősömnek volna egy kis problémája a Morrowinddel, de neki nincs Internet-elérhetősége, így rajtam keresztül „üzen". A Temple küldetésekben, a Pilgrimage küldetéssel volna probléma, ott is a Vivec templom alatt található puzzle canali, Shrine of Courtesyvel. Úgy mondta, hogy a szükséges silver swordöt megvette, és már csak egy bizonyos krazzt, vagy mit kéne megtalálnia, de nem találja sehol...

Ámbátor abban a teremben, ahol a shrine van, ott található egy víz-szerű fallal elzárt rész, de oda semmiképpen nem tud bejutni. Tehát ebben szeretne segítséget remélni.
Üdvözlettel: Bandi2

Az oltár Vivec lovagiassága előtt kíván tisztelegni, anno ugyanis a saját kardját adta egy fegyvertelen dremorának, hogy méltóképpen megvívhassanak. A silver longsword beszerzése barátod részéről tehát helyes cselekedet volt, sőt voltaképp a legjobb helyen áll, csak épp, ez még nem az a kegyhely. Itt ugyanis egy feliratot kell látnia, mely szerint az út csak akkor nyílik meg, ha „vizet lélegez" az Ő dicsőségére. Ergo lépjen be a vízbe és fulladjon meg. Ez komoly...

HOMEWORLD 2

Sziasztok!
Nemrégiben hozzájutottam egy nagyon jó stratégiai játékhoz, a Homeworld 2-höz. Nagyon tuti játék. Sajnos elakadtam a 3. küldetésnél. Probléma annyi lenne, hogy ebbe a küldetésbe egy űrkikötőt kellene megvédeni az ellenséges tengerészgyalogos fregattoktól, meg mindentől. Bosszantó módon, ez sajnos soha nem sikerül, mert az ellenség elfoglalja, és nem tudom visszafoglalni se. Jó lenne, ha valahogy tudnátok segíteni, vagy ha tudnátok hozzá végigjátszást, akkor adjátok meg az oldal címét.
Előre is köszi:
Éjjvándor

Az 1.1-es javítópakk felrakása sokat (e nélkül szinte játszhatatlanul nehéz) javít a játékegyensúlyon, szóval ezt mindenképp érdemes meglépni. A tinyurl.com/29teqa linkről letöltheted. Aztán volna egy olyan kiskapu, hogy az előző küldetésben irgalmatlan nyersanyaggyűjtésbe kezdesz, majd a küldetés vége előtt a saját egységeid többségét felrobbantod. Az AI ugyanis az előző körben meglévő haderőd alapján állít kihívást ellened... Mivel végigjátszást nem találtam, így csak néhány egyszerűbb tippel segíthetlek: a carriereket zúzd le először bomberekkel, a kikötőhöz rendeld oda az anyahajót védelemnek, és gyárts, mint egy őrült...

WIZARDRY 8

Sziasztok!
Némileg ínséges játékidőszak köszöntött rám, így ráfanyalodtam régebbi teljes játékotokra, a Wizardry 8-ra. 2-3 óra játék után, viszont alig bírtam abbahagyni, és most ehhez kérném segítségeteket. Nincs hozzá valami magyarítás? Én relatíve jó vagyok angolból, de ez a rengeteg szleng megőrjít. Valamilyen térképeknek is hasznát tudnám venni, melyeken be vannak jelölve egyes helyek (pl. a titkos labirintusoknál hol vannak a fák, amiknek a törzsén a rúnákat be kell nyomni?). A végigjátszásotok azért sokat segít.
Üdvözlettel:
Messersmith

Magyarosítás sajnos nincs, és tudomásom szerint már nem is lesz. A tinyurl.com/28fv6s oldalon van néhány hasznos link, akad köztük térképekre mutató is, talán hasznodra lesz...

DEUS EX

Sziasztok!
Egy hatalmas problémám lenne a Deus Ex 1-gyel kapcsolatban. Amikor Günthert megölöm, abban a teremben van egy számítógép, aminek nem tudom a kódját, se a felhasználói nevét. Kérlek, segítsetek, mert már 5-ször bejártam a várat, de nem találom. Előre is kösz!

A terminál belépési adatai: 34501, 08711.

Kedves Guru Team!
A Deus Ex nevű játékban elakadtam: New Yorkban vagyok, az összes zsaru engem köröz, és egy bizonyos Stanton Dowd nevű úriembert kéne megtalálnom. Már mindenhol kerestem, de sehol sincs. Légyszi segítsetek!
Előre is köszi: Fenix

Az Osgood and Sons épület romjai között keresd.

SECRET FILES TUNGUSKA

Sziasztok!
Segítségeteket kérném a Secret Files: TUNGUSKA című játékban. Ott akadtam el, mikor Moszkvában be kell jutnom a vasútállomásra. Addig eljutottam, hogy a csatornánál dolgozó munkást sikeresen eltávolítottam a csatorna fedelétől. Utána lemegyek a csatornába, kinyitom az ajtót, de ezután nem tudok feljutni a létrán. Ugyebár nincs meg az első két foka, és a nálam lévő vasrudak túl hosszúak. Hogyan tudok itt feljutni? Illetve, ha van magyar vagy angol végigjátszás, kérlek, írjátok meg, hogy hol találhatom meg! Legyetek szívesek segítsetek!
Olvasótok, SM.

A munkástól nem messze, hátul a sarok után, álldogál egy katona, hozzá kell elszaladni a rudakkal, és ő majd méretre hajlítja. Magyar nyelvű végigjátszást a tinyurl.com/2ep557 linken találsz.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **126.525** 151.830
(MSI KN9SLI2F, Athlon64 X2 4600+, 1GB/800, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **124.600** 149.520
(ld. Sirius 3, de Asus P5NE-SLI,Core2Duo **E4400** 2*2,0 G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **180.425** 216.510
(Gigabyte M59SLI-S4, Athlon64/X2 4800+, 2 GB/800 DDR2 , 320 G HD, LG GSA H30N, **GeForce 8800 GTS**, 7.1 audio Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **198.225** 237.870
(ld.Sirius3 Max, de Asus P5K, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **275.875** 331.050
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 6000+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 **GeForce 8800 GTX** 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **310.925** 373.110
(ld.Sirius3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6700 2.4G/4M)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
8600GT silent **25.800** 30.960 7600GT silent **21.275** 25.530
P35-DS3 **25.325** 30.390 N650SLI-DS4 **24.200** 29.040
M57SLI-S4 **17.250** 20.700 G33M-S2 **21.850** 26.220
házak: Triton **13.500** 16.200 Aurora (alu) **22.300** 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancial)
2ms 19" 931BF **49.500** 59.400 17" 731BF **41.300** 49.560
5ms 932BF (DVI) **46.750** 56.100 732N **38.750** 46.500
20" 2032BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **51.100** 61.320
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **54.350** 65.220
22" 226BW (2ms, 3000:1, wide, DVI) **68.875** 82.650
24" 245B (5ms, 3000:1, wide, DVI) **112.400** 134.880
Philips 107B7CG 17"(8ms, DVI, USB) **32.400** 38.880

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (HIS, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 Ultra **új !!!** 768 MB **131.900** 158.280
8800 GTS 640MB **75.975** 91.170 GS 320MB **60.325** 72.390
8600 GTS **37.850** 45.420 8600 GT silent **24.475** 29.370
Sapphire Radeon **HD 2900XT** 512M **72.800** 87.360
HD 2600XT **21.725** 26.070 HD2600Pro **17.800** 21.360
WD 16MB 500GB **21.200** 25.440 320GB **14.900** 17.880
Hitachi 32MB 1TB **66.950** 80.340 750GB **45.950** 55.140
16MB 500GB **22.975** 27.570 320GB **13.975** 16.770
AMD X2/AM2 3800+ **11.650** 13.980 4600+ **17.600** 21.120
5200+ **23.400** 28.080 6000+ **32.400** 38.880
Új Core2 : E4500 **26.500** 31.800 E6750 **36.400** 43.680
E6850 **52.975** 63.570 Quad Q6600 **49.900** 59.880
A-DATA DDR/400 512M **5.000** 6.000 1GB **9.300** 11.160
Kingmax DDR2/1066 512 **5.200** 6.240 1G **9.675** 11.610
Logitech MX Revolution **13.825** 16.590 G3 **9.700** 11.640
Creative X-Fi Fatality **36.125** 43.350 Gamer **16.850** 20.220

írta · Stöki

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

Remélem, mindenki a strandon vagy a tengerparton olvassa a PC Gurut ebben a dög melegben. Ilyenkor gondolkodni sem olyan egyszerű, az egyszeri újságíró is játékipari agymenések helyett inkább hideg komlószörpökkel múlatja az időt. Szerencsére az amerikai kollégák a The Escapistnél ilyenkor is dolgoznak, úgyhogy jöjjön tőlük egy könnyű nyári téma: a game over halála.

Az emblematikus „game over" (azaz: vége a játéknak) felirat évtizedeken keresztül zárta a játékokat, sőt volt olyan játék, aminek nemes egyszerűséggel ez volt a címe. A két szóban rejlő üzenet roppant egyszerű volt: kedves játékos, most ennyit tudsz, próbálkozz legközelebb, hátha ügyesebb leszel. A game over pontot tett a játék végére. De gondoljunk bele, mikor láttunk utoljára ilyen feliratot? Nem mostanában: a játékok végleges és visszafordíthatatlan lezárását felváltották a különböző mentési rendszerek és folytatási lehetőségek, a pontból vessző lett. De vajon jó-e ez a játékmenetnek?

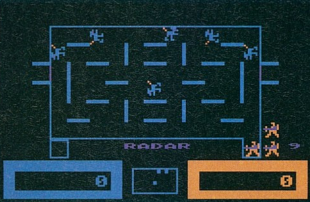
JÁTSZD ÚJRA!

A válasz nem fekete-fehér, bár nyilván nem véletlenül alakult így a játékok evolúciója. A game over ugyanis a játékipar korai korszakának egy csökevénye volt. A hetvenes-nyolcvanas években a fiatalok játékautomatákba dobálták a zsebpénzüket, és az otthoni konzol vagy számítógép még nem volt olyan természetes, mint ma. A játékkiadóknak abban az időszakban az volt az érdekük, hogy a srácok minél több pénzt a játéktermekben hagyjanak, ezért könyörtelenül belekódolták a végleges befejezést a játékokba. Ez volt a game over virágkora, amikor mindenki természetesnek vette, hogy Pac-Man előbb-utóbb meghal, hogy az Asteroids űrhajója valamelyik pályán úgyis felrobban, és a haverok előtt nem azzal lehetett menőzni, ha valaki végigtolt egy játékot, hanem azzal, ha felkerült valamelyik játékgép toplistájára. Ezt a szemléletet aztán gyakorlatilag egy-az-egyben átvették az első otthoni konzolok és számítógépek. A Super Mario Bros ominózus első pályájára azért emlékszünk annyira, mert olyan rohadt sokszor újra kellett kezdenünk a játékot, semmilyen mentési rendszer nem volt a programban. A Wizard of Worban eljuthattunk egészen messzire, de ha elfogytak az életeink, megint az első pályán találtuk magunkat. Nem csak az akciójátékokban volt ez így: a kalandjátékok egyik ősében, az Adventure-ben a halál egyet jelentett azzal, hogy a játékosnak újra el kell jutnia addig, ahol éppen tartott. De még a műfaj későbbi képviselőiben is könnyen meghalhatott a játékos: az első Larryben a bár menti sikátorban huligánok verték agyon a főhőst, és a leghíresebb magyar kalandjátékok, az Időrégész, a Bosszú és az Új Vadnyugat is tucatnyi halálnemet tartogattak (igaz, ezekben már volt mentés).

MENTENI, AMÍG MENTHETŐ

Ahogy aztán a játékok egyre hosszabbak és kidolgozottabbak lettek, és

igyekeztek nagyobb tömeget elérni, úgy lehetett egyre könnyebben kijátszani a game overt. Megjelent a mentési lehetőség, a pályakódok, és amikor a játékgépőrületnek leáldozott, a fejlesztők célja is hirtelen az lett, hogy a játékos lássa mindazt a szépet és jót, amit egy játékba beletettek. A kilencvenes évekre már természetesnek számított, hogy az akciójátékokban van pályakód, a stratégiai játékokban lehet menteni, a kalandjátékokban pedig még meghalni sem lehet, csak elakadni. A következő evolúciós lépés a quicksave, azaz a gyorsmentés lehetősége volt az 1993-as Doomban (és általában az id Gamesáltal megteremtett FPS műfajban). Akkor még nem igazán fogtuk fel a jelentőségét, de a gyorsmentés egészen átformálta a játékmenetet: a játékos egyetlen rutinos mozdulattal akár minden megölt szörny után menthetett, bárhol, bármikor. Aztán ezt annyira megszoktuk, hogy eljutottunk az FPS-ig, ahol már nem is volt szükség a gyorsmentésre. Természetesen a Preyről van szó, ahol a főhős halálakor egy szellemvilágba került, ahol néhány gyengébb szörny lelövése után visszatért a valódi világba, mintha mi sem történt volna. Ezzel végleg elveszett valami: az a fesztültség, amit a game overnek köszönhettünk. Az a tudat, hogy ha a játékos valamit elront, kezdheti az egész játékot (de legalább egy pályát) elölről. A tét csökkent, a győzelem pedig messze nem volt már olyan katartikus, mint a jó öreg game over idején.



KÖZTES MEGOLDÁSOK

Nem csoda, hogy a quicksave megjelenése óta a fejlesztők igyekeznek valamiféle középutat találni: mert jó az, ha az ember bárhol menthet, és a játékosok 99 százaléka végig tudja nyomni a játékot, de azért a játéknak nehéznek is kell lennie, jutalmaznia és motiválnia kell a játékost. Az e törekvésből született köztes megoldásokat azóta is finomítják, újabb és újabb ötletekkel próbálkoznak. Ügyességi- és platformjátékoknál általánosan elfogadott módszer például, hogy végleges elhalálozás helyett a pálya egy korábbi pontjára kerülünk vissza. Ezt általában úgy támogatják, hogy csak bizonyos helyszíneken, mentési pontokon lehet elmenteni a játékállást. Ezt sokáig konzolos betegségnek tartották (különösen a PC-s játékosok), de valójában a mentési pontok a kihívást növelik, azt szolgálják, hogy ne legyen olyan könnyű nyerni. Néha a játékban nem lehet meghalni, de komoly szívást jelent, ha ügyetlenek vagyunk – jó példák erre a különféle GTA-klónok, ahol általában a játékbeli bankszámlánk bánja a balsikereinket. Akadnak olyan programok is (például a Psychonauts vagy a Loco Roco), amiket nem nehéz végignyomni, viszont a rengeteg gyűjtögethető tárgy összeszedése szinte lehetetlennek tűnő kihívás, ami a hardcore játékosok számára is eléggé frusztráló.

MINDEN JÓ, HA VÉGE JÓ

A játékipar már rég nem mazochistáknak készíti a termékeit, hanem egyre inkább az alkalmi játékosok és a családi játékok felé tolódik el a hangsúly, de azért szép gesztus, ha egy nehézségi fokozattal vagy egy opcióval a fejlesztők gondolnak azokra is, akik kisujjból végigjátsszák az FPS-ek felét. Egyik ilyen lehetőség a véges számú állásmentési lehetőség, amit például a Resident Evil alkalmazott remekül. De említhetnénk a Max Payne-t is, ahol a legkeményebb nehézségi fokozaton a játékos mindössze hatszor menthet. A Steel Battalion próbálkozása különösen durva: menthetünk, de ha úgy lövik le a gépünket, hogy nem tudunk katapultálni, a játék törli a mentésünket. A Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth pedig aszerint értékeli a teljesítményünket, hogy mennyi mentéssel jutottunk el a játék végéig. A game over tehát a múlté, de a (hardcore játékosi) tapasztalat azt mutatja, hogy igen jót tesz a feszültségnek és a játék közben termelődő adrenalinnak, ha a véglegesség lehetősége nem vész ki teljesen a játékból. Akkor dolgoztak jól a fejlesztők, ha egy játékban az alkalmi játékosok és a hardcore gamerek is megtalálják a maguknak való katarzist.

„Gondolj kicsit utána, te mikor láttad utoljára a GAME OVER képernyőt?"

CSATLAKOZZ TE IS!
TÖBB MINT 34 000 PROGRAM ... 3200 TESZT ÉS ÉRTÉKELÉS ... 204 000 TAG ...
VÁLASZOLJ! ÉRTÉKELJ! TESZTELJ!
GYŰJTS PONTOKAT ÉS NYERJ!
DOWNLOAD.CHIP.EU/HU
DOWNLOAD. CHIP .eu
Minden, ami szoftver
download.chip.eu

Az Overlordról minden valamire való újságírónak eszébe jutott a Dungeon Keeper, nem véletlenül. A szakma egyik atyaúristene, Peter Molyneux nemcsak feledhetetlen programokat, de feledhetetlen műfajokat is adott a játékiparnak, és a Dungeon Keeper kiemelkedik ezek közül. Illő, hogy megemlékezzünk róla.

A játék története azonban egy másik Molyneux-programmal, az 1994-es Theme Parkkal kezdődik. A mester akkor még a Bullfrognál dolgozott, és a céget még nem vette meg az Electronic Arts, de kiadóként már együttműködött Molynexvel, és a mamutcég nyomás már érezhető volt. Így történhetett, hogy az EA utasítására a Bullfrog a megjelenés előtt két héttel kidobta a Theme Parkból a félkész multiplayer módot (a kiadó nem bírta kivárni, amíg a fejlesztők befejezik), és a program anélkül került a polcokra. A vidámpark-szimulátor rajzfilmszerű, hangulatos grafikája mögött komoly gazdasági szimuláció bújt meg, és bár az amerikaiaknak túl okos játék volt, Európában megőrültek érte. A Theme Park négy évig táborozott az eladási toplistákon, és nagyjából 3,5-4 millió példány fogyott belőle.

Gonosznak lenni jó

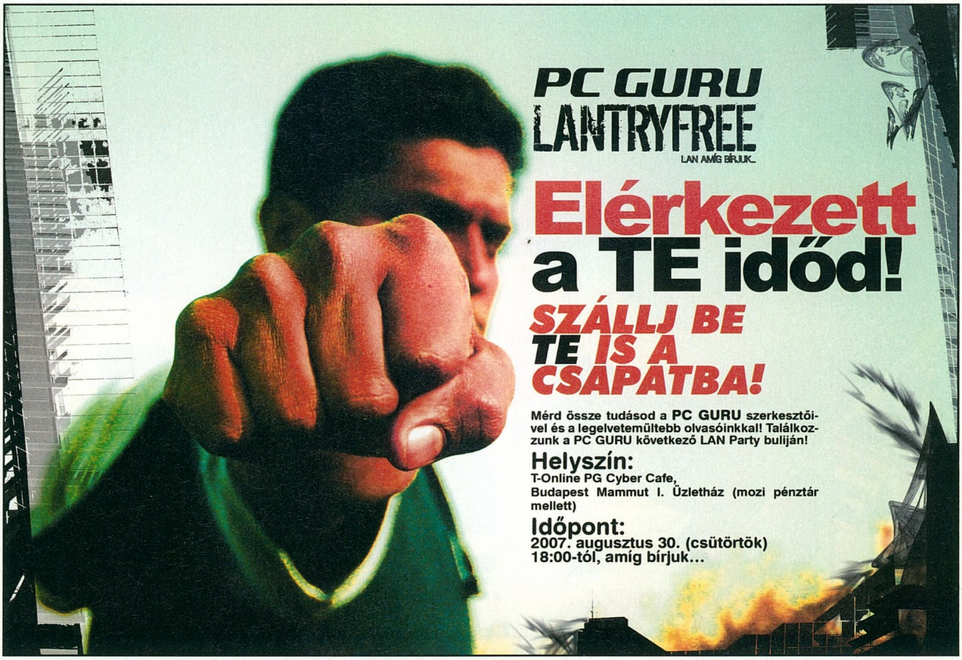
Molyneux 1995-ben eladta a Bullfrogot az EA-nak, és az akkoriban mohóságáról híres kiadó vérszemet kapott. A cég (akárcsak a Maxis esetében) Molyneux-ék tehetségét felaprózta több projektre, a minőség helyett egyértelműen a mennyiséget forszírozva. Az eladás után pár héttel a Bullfrog már majdnem 100 főt számlált (ez kb. négyszerese volt a korábbi létszámnak), és egyszerre hét játék fejlesztése folyt. A végeredmény több gyenge folytatás és felemás program lett, de Molyneux a játékok közül egyre különösen nagy figyelmet fordított: ez volt a Dungeon Keeper, ami a Theme Park ötletét ötvözte az addigi szerepjátékok alapvetésének kifordításával. A játékban az RPG-k hagyományos gonoszai voltak a főszereplők, akik egy földalatti kazamatarendszert (szerepjátékos szaknyelven „dándzsönt") népesítettek be szörnyekkel és csapdákkal, hogy megvédjék magukat a jó ügyért küzdő hősök szemtelen csapataitól. Igen ám, de a játéknak 1995-ben kellett volna megjelennie, viszont akkor nem jött ki. És 1996-ban sem.

A késés, ami megérte

Molyneux szakmai nézeteltérései közben odáig fajultak az EA-val, hogy felmondott, majd megegyezésük szerint addig maradt a cégnél, amíg befejezte a Dungeon Keepert. A projekt 1997 tavaszára majdnem kétéves csúszást hozott össze, amikor az EA besokallt, és leállította a fejlesztés finanszírozását. A program akkor már mindenhol vezette a legjobban várt játékok listáját, úgyhogy Molyneux nem hagyta veszni: átköltöztette a fejlesztőket a lakásába, és az utolsó két havi munkájukat saját zsebből fizette. A játék így végül az 1997-es karácsonyi piacra megjelenhetett, és szinte azonnal siker lett. Elképesztően jó kritikákat kapott (95% körüli átlagot hozott össze a játékmagazinokban), egy hónap alatt félmillió példányban kelt el, a végleges eladás pedig bőven kétmillió fölött volt. Molyneux stílusosan, dicsőségben fürödve hagyta el az EA-t, és új cégébe, a Lionhead Studiosba magával vitte a legjobb embereit.

A Dungeon Keeperhez később kijött egy folytatás is. Ahhoz már nem volt köze Molyneux-nek, de az alapjáték olyan profi és kiforrott volt, hogy a második részt is elvitte a hátán. A gazdasági szimulációk gonoszos vadhajtása pedig bár nem vált olyan sikerműfajjá, mint Molyneux néhány egyéb próbálkozása, évről évre megörvendezteti a játékosokat egy-egy jól összerakott programmal. A klónok között az Evil Geniust kell mindenképpen megemlíteni, ami annak a Demis Hassabisnak a vezetésével készült, aki a Theme Parkot programozta. Az Overlord pedig most igazolta, hogy gonosznak lenni még mindig jó.

T · · · Online · · ·
ULTIMATE
CYBER
ONLINE
GAMING
CAFE
60 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Caféban
Az utalvány 2007.08.30 -ig érvényes.
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 MBit / sec Internet, több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Nyitva tartás: 09:30 - 22:00
www.PGCC.hu


PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMÍG BÍRJUK
Elérkezett a TE idődd!
SZÁLLJ BE TE IS A CSAPATBA!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe, Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. augusztus 30. (csütörtök) 18:00-tól, amíg bírjuk...

ASUS Xonar D2

Hangmester

írta · Galopp, Kremo

Az Asus bemutatta új termékcsaládjának első tagját: az ASUS Xonar D2 7.1 hangkártyát. Az új hangkártya AV200 audiochipre épül, mely – a gyártó ígérete szerint – nem csupán jó hangminőséget kínál, de több hangminőség-javító technológiát is támogat, így alkalmas lehet például médiacenterek építéséhez is.

A kártya 118 dB jel-zaj arányt (SNR) biztosít a ki- és bemenetnél egyaránt, ami a normál asztali PC-k között kimagaslóan jónak számít. A piacon kapható szokványos hangkártyákkal szemben – melyeknél a legnagyobb SNR érték csak az elülső oldali hangszóróra vonatkozik – a Xonar D2 az összes csatornára ilyen jel-zaj viszonyt ígér.

A D2 támogatja a Dolby és a DTS szabványokat is, valamint a Dolby Digital Live funkciót, mely a PC vagy játék audiotartalmát Dolby Digital formátumba konvertálja. A Dolby Headphone funkcióval egy kétcsatornás fejhallgató használatakor is térhangzást emulálhatunk.

A DTS Interactive funkció valós idejű AC-3 dekódolást biztosít, a DTS NEP:PC pedig a sztereo hangzást terjeszti ki több csatornára.

A kártya képes a játékok 3D hangjait konvertálni attól függően mennyi hangszórót kötünk rá (pl. 5.1 vagy 7.1).

A Xonart média PC-hez és játékhoz is ajánlja a gyártó

SONY ERICSSON HGE 100

Jó néhány megoldást láthattunk már a mobil kiegészítők terén, melyek némelyike hasznos, míg mások hasztalanok, de legalább szépek voltak. A Sony Ericsson háza tájáról most egy újabb mobilkellék lépett a nyilvánosság elé, mely a HGE-100 névre hallgat.

találunk rajta egy GPS feliratot is. Vagyis gyarapodott a vezetékes GPS-vevők sora, ráadásul a mobiltelefonok terén pillanatnyilag egyedülálló módon.

Csatlakozója miatt valószínűleg csak a Sony Ericsson modellekel kompatibilis az eszköz.

A készülékre telepített navigációs szoftver kihasználja majd a GPS vevő lehetőségeit, ugyanis nem csak útvonaltervet lehet segítségével készíteni, de a megtett útvonalakat is lementhetjük vele. Az pedig, hogy közvetlenül a fülünkbe adja navigációs utasításait, már csak hab a tortán.

Külsőre egyszerű vezetékes sztereó fülhallgatóra emlékeztet – és ez nem csoda, hiszen az is. Bár a helyzet ennél kicsit árnyaltabb. Ha tüzetesebben megnézzük,

Ráadásul jelenleg a cég egyetlen telefonjával a K530-assal lehet munkára bírni. De egyértelműen sejthető, hogy ez a helyzet hamarosan változni fog.

A 61mm x 28mm méretű és 47.6 gramm tömegű kiegészítő fekete és ezüst színben lesz kapható ez év harmadik negyedévében, várhatóan 70 eurónak megfelelő áron.

SAMSUNG

64gb SDD

A Samsung 1 évvel a 32GB-os SSD (Solid State Disk) bemutatását követően előállt a dupla akkora tárterülettel rendelkező változattal. Napjainkban az SSD meghajtók áttörés előtt állnak, lévén hamarosan komoly alternatíváját nyújthatják a hagyományos merevlemezeknek. A technológia legfőbb előnye, hogy (mivel flash-memória alapú adattárolásról van szó) nem tartalmaz mozgó alkatrészt. Ezen tulajdonságai miatt valószínűleg először a notebookokban várható az elterjedésük, ezt látszik erősíteni a tény, hogy egy SSD meghajtó fogyasztása kb. harmada egy azonos kapacitású HDD-nek. A technológia egyetlen hátránya, hogy jelenleg meglehetősen drága. A gyártástechnológia rohamos fejlődésével az SSD-k ára természetesen fokozatosan csökkenni fog. A Samsung legújabb „szilícium-winchestere" 1,8" méretű, UltraATA66 interfésszel érkezik, alapvetően NAND flash-chipekre épül. A specifikáció szerint a cucc 45MB/sec-es írási és 64MB/sec-es olvasási sebességre képes. A gyártó a 64GB-os változatot elsősorban noteszgépekbe ajánlja, míg a kisebb (8-16GB-os) modellek az MP3-lejátszók, médiatelefonok, PDA-k és egyéb mobil eszközök ideális kiegészítője lehet.

Az első 32GB-os példány után megérkezett a 64GB-os utód is

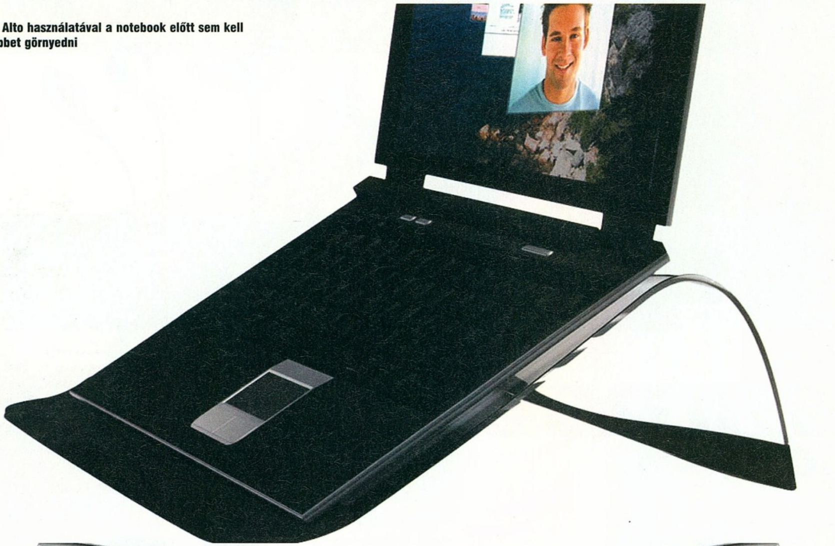
LOGITECH Alto

a Logitech új laptop állványokkal bővíti kínálatát, mégpedig az Alto Connect és Alto Express példányokkal, de a palettán marad a tavaly bemutatott, eredeti Alto modell is.

A kisméretű hordozható számítógépeknek számos előnye van a hagyományos asztali gépekkel szemben, de használatuk többnyire nem olyan kényelmes. Szegényes kiosztású, zsúfolt billentyűzetükön túl a laptop gépek alacsony monitora gyakran furcsa testtartásba kényszeríti annak használóját. Az Alto állványok a számítógépet szemmagasságba emelik, így optimális távolságra helyezik annak képernyőjét a felhasználó szemétől. Ennek köszönhetően az állvány használata egészségesebb testtartásra készteti az előtte ülő felhasználót. Az állványok tulajdonosai ezen kívül teljes méretű billentyűzetek és egerek előnyeit is élvezhetik. A zsúfoltabb, beépített laptop billentyűzettel összehasonlítva egy teljes kiosztású billentyűzeten sokkal gyorsabban és kényelmesebben lehet gépelni, ugyanakkor az ember keze távol marad a számítógép által kisugárzott hőtől is.

A három Alto modell bármelyike kevesebb, mint 30 másodperc alatt felállítható, így alkalmas lehet olyanoknak is, akik felváltva használják laptop gépüket otthon és az irodában.

A dokkoló állomásokkal ellentétben ezek az állványok nem kötődnek egyetlen márkához sem, így szinte minden laptop géppel használhatóak.



Az Alto használatával a notebook előtt sem kell többet görnyedni

LOGITECH Quickcam

A Logitech bemutatta új QuickCam Pro 9000 és QuickCam Pro for Notebooks nevű termékeit. Az új webkamerák objektívjeit a Carl Zeiss vállalattal, a világ egyik vezető optikai gyártójával kötött kizárólagos együttműködési megállapodás keretében tervezték.

A Carl Zeiss elismert gyártó az optikatudományok számos területén, a szemüvegektől kezdve a kameraobjektíveken át egészen az űrteleszkópokig. Ennek az együttműködésnek köszönhetően a QuickCam Pro 9000 és a laptop gépekhez készült QuickCam Pro az első olyan webkamerák, melyek üveglencséi megfelelnek a Zeiss minőségi követelményeinek.

Az új webkamerák gyors élesség-automatikát is kaptak, amivel elkerülhetők a kézi élességállítás kényelmetlenségei. Ennek révén a webkamerák alkalmazkodni tudnak a képen belüli kontúrok élességének változásához. Ez a rendszer kevesebb, mint három másodperc alatt újraállítja az élességet, és közeli (min. 10 cm) tárgyakat is fókuszban tart. Mindkét webkamera könnyen használható az összes népszerű (videót is támogató) üzenetküldő szoftverrel, mint amilyen a Skype, a Windows Live Messenger, a Yahoo! Messenger vagy az AIM.

A kamerák másodpercenként 30 képkockát tudnak rögzíteni. Mivel ismerik a 720p nagy felbontású (HD) videoszabványt, így 960 x 720 képpont felbontású videókat vehetünk fel a számítógépre.

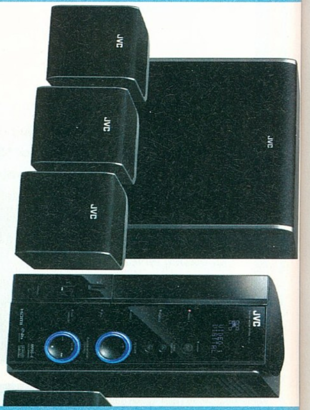
CREATIVE
Zen Stone Plus

A kisebbnél kisebb hordozható zenelejátszók krémjét képező iPod Shuffle méltó vetélytársa a Creative Zen Stone zenelejátszója. Azonban a Creative nem állt itt meg, máris bemutatta a turbósított változatot a Zen Stone Plus-t. A méret nem csökkent ugyan tovább, vagyis maradt 55.6 x 35.4 x 12.8 mm, de ezen apróságra rányomorgattak egy kijelzőt. A 64 x 64 pixeles „csöppség" OLED típusú, mely a kék-feketében jeleníti meg az információkat. Az alig mérhető 21 grammba az előd 1 GB kapacitásához képest a Plus változatnál már 2 GB belső memóriát préseltek. A gyártó számításai szerint, ez alapszintű minőség mellett 66 órányi WMA, vagy 33 órányi MP3 zenét jelent. Azonban ha valaki igazán a minőségre megy, az WAV formátumú zenét is rakhat a lejátszóra, azzal sem lesz problémája. Az egyetlen „probléma" hogy bár ilyen sokáig hallgatható zenét lehet az eszközre rakni, az nem képes egyhuzamban végigjátszani azt. A Li-Ion Polymer típusú akkumulátora 9 és fél órát bírja egy feltöltéssel. További belepréselt újítás az FM rádió, melyhez 32 csatornát lehet tárolni. A korábbi modellből ismert, és egyéb lejátszóknál is elvárt funkciókról sem kell egy Stone Plus tulajnak lemondani, hisz ez a készülék is használható diktafonnak, vagy pendrive-nak. Utóbbi csatolófelülete USB 1.1 és 2.0 is lehet, attól függően, mit tud a csatlakoztatott számítógép. Végső jó hír hogy a leendő tulajoknak nem kell túl mélyre nyúlniuk a zsebbe, hisz a Stone Plus 15 ezer forintos áron lesz kapható.

A Zen Stone Plus-t az iPod Shuffle ellenfelének szánják

JVC
TH-L1

A JVC piacra dobta a TH-L1 névre keresztelt 5.1 hangrendszerét, amit a házimozi alkalmazások mellett játékokhoz is kifejezetten ajánlanak.
Az öt kis kocka alakú szatellit és a méretesebb mélysugárzó mellé egy egész komoly kinézetű vezérlőegységet is magáénak tudhat a hangrendszer. Az ezen az egységen található két legnagyobb gomb (bekapcsoló és navigáló) a manapság a szórakoztató elektronikai eszközöknél leginkább divó kék háttérvilágítást kapta. Említett vezérlőegység felelős a Dolby Digital, DTS valamint Dolby Pro Logic II jelek dekódolásáért.
A TH-L1 erősítője az első és hátsó hangszórókra 40 Wattot képes kiküldeni, míg a mélynyomót és a centert 100 Wattnyi teljesítménnyel tudja megkínálni, ami még egy nagyobb szobába is több mint elég.
Mindenképp érdemes megemlíteni, hogy a szokásos csatlakozók mellett – a modern elvárásoknak megfelelően – a rendszeren két HDMI bemenetet és egy HDMI kimenetet is találunk, amelyek képesek 1080p videojelet továbbítani a megjelenítő felé. Így ha két HDMI forrásunk van, nem kell a kábeleket átdugdosni, elég a nézni kívánt forrás jelét a vezérlőn kiválasztani. Az iPod dokkoló meglétét pedig már szinte meg sem kell külön említenünk, mert lassan eljutunk oda, hogy ez is szokványos szolgáltatásnak minősül. Ráadásul az iPodról nem csak az audiojelet tudja levenni, hanem a videojeleket is továbbítani tudja S-video vagy kompozit csatlakozón keresztül egy megjelenítő (TV vagy projektor) felé.



GURU
LIVE
GURU TV
4 HETENTE
A DVD-N!
GURU LEGYEN
VELED BÁRHOL,
BÁRMIKOR!

GURU
LIVE
GURU RÁDIÓADÁS
A DVD-N ÉS A
PCGURU.HU
WEBOLDALON
GURU LEGYEN VELED
BÁRHOL, BÁRMIKOR!

ATI Radeon HD 2600 Pro/XT

A jövőbe tekintve

írta · Horváth Patrik

Az immáron az AMD kezében lévő ATI Technologies a konkurenciához képest közel három hónapos késéssel, július elején kezdte meg a középkategóriába szánt HD 2600-as sorozat forgalmazását. A termékekkel a gyártónak nem titkolt szándéka a GeForce 8600-ak sarokba szorítása. Kérdés, hogy sikerrel jártak-e?

Az Nvidia a GeForce 8500/8600 sorozattal nem lopta be magát a felhasználók szívébe, mivel az előző generációs középkategóriás kártyáktól rendre kikaptak és nyitóáruk is meglehetősen magas volt. Sokam az ATI-tól várták a megváltást és a kegyelemdöfést egyszerre, ám úgy néz ki, hogy a HD 2600-ak ugyanazt a teljesítményt nyújtják, csak valamivel olcsóbban, vagy mégsem?

Az már a rajtnál látszott, hogy egy viszonylag szerény képességű, visszafogott chipről lehet szó, tekintve, hogy a HD 2600XT 30 ezer forint alatti bruttó árral indított, ami mindenkit meglepett – sokan szkeptikusan is fogadták emiatt az újoncokat. Az ATI jól taktikázott, hiszen hazánkban is alaposan megindult a kereslet az RV630-as maggal szerelt HD 2600Pro és XT modellek iránt, és ezt főként a vonzó áraknak köszönheti mindkét versenyző.

A HD 2600-ak ugyanarra a 65 nm-es gyártástechnológiával készülő RV630-as magra épülnek, 24 egyesített shader egységük egyenként 5, összesen tehát 120 shader processzort tartalmaz. Sajnos raszter egységekből és textúrázókból is csak feleannyit kaptak, mint a GeForce 8600-ak (rendre 4-et és 8-at), így az élsimítást valószínűleg nem nagyon fogják kedvelni a HD 2600-ak, illetve régebbi játékoknál előfordulhatnak gyengébb eredmények. Ami a DirectX10-es felépítést illeti, az újonnan megjelent Geometry Shaderek nagyon gyorsak, sokkal gyorsabbak, mint a GeForce 8600GTS esetében, ami a jövőre nézve döntő tényező lehet, tekintve, hogy a fizikai számításokat (víz fodrozódása stb.) már ezekkel a shaderekkel fogják megvalósítani (erre jó példa a Call of Juarez DX10-es verziója). Memóriavezérlőjük egyaránt 128 bites, mind a Próból, mind az XT-ből két változat van. A Pro alapból 1 GHz-es DDR2-es memóriákat kapott, de létezik gyorsabb (pl. 1.4 GHz-hez) GDDR3-mas verzió is, ám ez árban már nagyon közel van az XT-hez, így nem biztos, hogy megéri a felárát. XT-ből is két verzió van, az egyik az 1.4 GHz-es GDDR3 variáns, a másik a 2.2 GHz-es GDDR4-es. Itt jegyeznénk meg, hogy az utóbbi két modell között viszonylag kicsi a teljesítménybeli különbség, ám az árbeli annál nagyobb. Fontos kiemelni

továbbá, hogy a HD 2600-ak nagyon kisméretűek, ez alól szintén a GDDR4-es HD 2600XT a kivétel, amely bőven hosszabb, mint testvérei. A 65 nm-es gyártástechnológiának köszönhetően nagyon barátságosok a fogyasztási mutatók is, hiszen egyik modell sem kapott kiegészítő tápcsatlakozót, amely azt jelenti, hogy maximális teljesítményfelvételük nem haladja meg a PCI-Express buszon keresztül felvehető 70W-ot (specifikációk alapján egy GDDR3-mas HD 2600XT körül-belül 50-55W-ot eszik). A specifikációk után térjünk rá a konkrét tesztelésre. Ellenfélként egy-egy DirectX10-es Nvidia kártyát választottunk, a vélhetően népszerű Galaxy 8500GE-t (amely egy tuningolt és GDDR3-mas RAM-okkal rendelkező GeForce 8500GT) és egy Asus 8600GT-t (mint árban legjobban passzoló versenyző a HD 2600XT-hez). Kivételesen mellőztük a régebbi DirectX9-es modelleket (úgy, mint a GeForce 7900GS vagy a Radeon X1950Pro), régebbi tesztünkben megtalálhatók a GeForce 8600-as sorozathoz képest elért eredményeik (másrészt egyre kisebb a kereslet ezekre a termékekre a DX10 láz miatt).

Tesztkonfigurációnk a szokásos volt, ennek ellenére az első meglepetést nem a tesztprogramok futtatásakor tapasztaltuk, hanem a gép üzembe helyezésekor. A tesztre kapott Sapphire HD 2600Pro hangereje gyakorlatilag elhanyagolható volt még a legkeményebb terheléskor is, ilyenkor a kártya éppen hogy átlépte a 60 fokot, pedig a falatnyi borda még hőcsöveket se igazán látott, valamint a 4 centis ventilátor sem erőltette meg magát. Az XT modellt az MSI szállította, abból is az 512 MB-os változatot kaptuk, amely semmivel nem gyorsabb, mint a 256 MB-os, így nem sok értelmét látjuk a piacra dobásának (igaz ezt egy jó pár alsó kategóriás kártyáról el lehetne mondani). A hatalmas bordával és három rézből készült hőcsővel rendelkező teljesen passzív kártya közel 75 fokra melegedett, amely zárt házban akár 80 fok fölé is felmehet, főleg, ha rosszul szellőző kuckónk van. Érdemes tehát vagy a Sapphire háza tájáról választani HD modelleket vagy egy 12 centis ventilátorral megtámogatni a passzív kiviteleket.

Mérések (fps)		8500GE	8600GT	HD2600Pro	HD2600XT
Colin McRae Dirt	1024 High	16	24	19	23
	1280 High	-	17	13	18
Test Drive Unlimited	1024 High+HDR	34	46	35	47
	1024 High+HDR 4xAA	29	38	25	35
	1280 High+HDR	23	33	25	34
	1280 High+HDR 4xAA	15	21	18	25
Rainbow Six: Vegas	1024 High	21	33	28	36
	1280 High	14	23	19	24
Tomb Raider: Legend	1024 High	26	40	24	30
	1024 High+AA	21	30	12	15
	1280 High	19	30	-	24
	1280 High+AA	15	21	-	11
Company of Heroes	1024 Ultra	21.7	37	38.6	43.6
	1280 Ultra	16.9	27.9	28.4	31
Dark Messiah of M&M	1024 High+HDR	53	80	81	101
	1024 High+HDR 4xAA 16xAF	39	51	42	51
	1280 High+HDR	33	50	51	60
	1280 High+HDR 4xAA 16xAF	20	23	29	34
Doom 3	1024 High	83.1	94.7	81.6	83,6*
	1024 High 4xAA	61	67.1	45.7	63.9
	1280 High	59.6	80.9	63.2	75.9
	1280 High 4xAA	39.9	45.1	30.5	45.2
F.E.A.R.	1024 High	68	90	50	72
	1024 High 4xAA 16xAF	41	46	19	28
	1280 High	49	62	34	51
	1280 High 4xAA 16xAF	27	30	14	21
Prey	1024 High	55.7	85.8	74.1	100.1
	1024 High 4xAA 16xAF	45.2	57.2	34.9	53
	1280 High	36.6	59.1	52.6	71.1
	1280 High 4xAA 16xAF	30.3	39.1	24.9	37
NFS: Carbon	1024 High	33	54	60.4	72.6
	1024 High 4xAA 16xAF	29.5	47.4	32.2	40.2
	1280 High	22.8	37.8	43.2	52.1
	1280 High 4xAA 16xAF	19.4	33	22.8	28.6
S.T.A.L.K.E.R.	1024 Full Dynamic Max	16	25	15	20
	1280 Full Dynamic Max	-	18	-	16
Lost Planet	800 High	15	24	20	28
	1024 High	-	20	17	23
	1280 High	-	15	13	18
Oblivion	1024 High+HDR	43	60	34	65
	1280 High+HDR	29	46	30	47

* A teszt CPU-limitált volt.

Tesztünket a szokásos játékokkal végeztük, megpróbáltuk összeszedni amink csak van, hogy minél objektívebb képet kapjunk. Igyekeztünk régebbi és újabb programokat is tesztelni, hogy körüljárjuk a HD 2600-ak felépítéséből adódó kérdést, miszerint az újabb, főleg DX10-re hajazó játékok fekszenek nekik. Legrégebbi játékunknak talán a Doom 3 és a F.E.A.R. mondható. John Carmack remekművében meglepően jól helytálltak a Radeonok, igaz élsimítással – ahogy azt várni lehetett – semmi esélyük nem volt a GeForce-ok ellen. F.E.A.R.-ben mindkét versenyző nagyon elvérzett, a GeForce a sok textúrázó és raszter egységnek köszönhetően magabiztosan hozta az első helyet, élsimítással gyakorlatilag a földbe döngölte ellenfelét. Oblivionban nagyon kiegyenlített volt ismét a küzdelem, bár túl nagy különbséget mértünk a Pro és XT variánsok között, nagyobbat, mint amennyi valójában a két kártya között reális lenne. Lara Croft kalandjai szintén sokkal jobban játszhatóak a GeForce-okkal, a Radeonok a F.E.A.R.-hez hasonló vereséget szenvednek, így helyzetük egyre rosszabbnak tűnt.

Nem várt fordulatok következtek. Jött a Source motoros Dark Messiah és meghozta az első fölényes ATI sikert. Textúrázók ide, raszter egységek oda, még szűrőkkel sem tudtak mit kezdeni a GeForce-ok a Radeonokkal. A legmegdöbbentőbb az volt, hogy a HD 2600Pro többször is megelőzte a 8600GT-t, ami nem kispályás eredmény. Következett a Doom 3 motoros Prey, amelyben ismét győzedelmeskedtek a „vörös ördögök", a HD 2600Pro ezúttal nem tudta megverni a 8600GT-t, de a 8500GE-t magabiztosan gyűrte le. A GeForce-oknak – mint eddig sokszor – itt is csak az élsimítás bekapcsolása után jött meg az ereje (az ATI-khoz képest). Kicsit visszaugrottunk az időben, egészen az 1940-es évekig, ahol a Company of Heroes hősei büszkén kiáltot-

ták ki a harmadik mindent elsöprő ATI győzelmet. Ezúttal is kikapott a 8600GT mindkét Radeontól, szűrők használatával viszont mind a négy kártya közel játszhatatlanná vált.

A vörösingesek remek teljesítménye Vegasban is folytatódott, és itt érdemes megállni, hiszen a Rainbow Six legújabb része már a legújabb Unreal Engine-t használja, pontosan azt, amit az Unreal Tournament 3-ban is látni fogunk ősszel. Ez már igazán hazai pálya a HD 2600-aknak, a GeForce-ok alaposan lemaradtak megfelelő vetélytársuk mögött, igaz egyik kártya sem pumpált ki magából egetverő fps-eket, de hát tudjuk milyen hardverzabáló játékkal állunk szemben. Nagyon kimerültünk a sok lövöldözésben, így muszáj volt kicsit kocsikáznunk, elővettük az utóbbi egy év három legnépszerűbb játékát. Haladjunk időrendi sorrendben. Need For Speed: Carbon-ban a szokásos Radeon uralom fogadott minket, élsimítás nélkül a HD-k nagyon elverték ellenfeleiket, a GeForce-ok szokás szerint csak a látványjavítók bekapcsolásával tudták alapos hátrányukat némi előnyre fordítani. Test Drive Unlimitedben és Colin McRae Dirtben egyaránt kiegyenlített küzdelemnek lehettünk szemtanúi, bár a ralizás egyik kártyával sem volt élvezetes, alaposan le kellett butítanunk a látványt ahhoz, hogy elérjük a játszhatóság határát jelentő 40 fps-es határt.

Utolsó két játékunk külön teljesítménytesztet is kapott már a Guruban, így nem fejtenénk ki őket részletesebben. Csernobili kirándulásunk egyaránt gázos volt bármelyik kártyán, de a megvilágítás csökkentésével alaposan tudunk javítani az eredményeken. A GeForce-ok valamivel gyorsabbak voltak ellenfeleiknél, ám ezt a 15-20 fps közti értékeknél csak a tárgyilagosság kedvéért mondtuk el. Lost Planetben (melynek különálló teljesítménytesztje mostani számunkban található) ismét megjött a Radeonok ereje, a HD 2600XT már az X1950Pro-t szorongatta, maga mögé utasítva a 8600GT-t. A HD 2600Pro megint elverte a 8500GE-t, a teszt során hetedszer.

Összegezve a látottakat elmondható, hogy az ATI új középkategóriás gyorsítókártyái a jelen játékaiban szépen helytállnak abban az esetben, ha az élsimítást nem szeretnénk erőltetni (akinek ilyen vágyai vannak, az ne a 20 ezres kategóriában nézelődjön). A HD felbontású videók lejátszását az UVD remekül gyorsítja, egy gyengébb egymagos processzor is elegendő lehet a sikerhez. Fogyasztást nem mértünk, zajmérésre pedig nem volt szükségünk, hiszen gyakorlatilag hangtalanul tette mindkét HD 2600-as kártya a dolgát. Hőmérsékletet illetően is csak szuperlatívuszokban tudunk beszélni, a kisebbik Radeon 60 fokos határra volt képes tesztpadunkon, a nagyobbik (passzív hűtésének köszönhetően) nagyjából 75 fokra,

tesztkonf.

Gigabyte GA-965P-S3, Intel Core 2 Duo E6320, 2x1 GB DDR2-800 RAM, Windows XP SP2 HUN, Nvidia Forceware 158.22, ATI Catalyst 7.6
A tesztkonfigurációt a Bird Computer biztosította. www.birdpc.hu

amely közel 30 fokot zuhant egy 12 centis ventilátor beiktatásával. Örültünk továbbá annak is, hogy – hasonlóan a GeForce 8500/8600-as szériához – ismét nem kellett brutális méretű nyákokkal farkasszemet néznünk, mint annak idején az X1950Pro-val. Ami a jövőt illeti, nem akarunk megjósolni semmit (hiszen akkor a következő Levrov az ötös lottó nyerőszámaival kapcsolatos kérdésekkel lenne tele), de az már most látható, hogy az ősszel piacra kerülő 3D-s játékokban bizony előnyre tehetnek szert az új Radeonok, nem beszélve a DX10-ben debütált Geometry Shaderről, amelyet látványos fizikai megvalósításokra fognak felhasználni a jövőben, így ezen a téren labdába sem rúghatnak az olcsóbb GeForce-ok. Jelenleg ami még a mérleg nyelvét a HD-k felé dönti, az az UVD, az alacsony hőtermelés és zajszint.

	ATI Radeon HD 2600Pro	ATI Radeon HD 2600XT	Nvidia GeForce 8500GE	Nvidia GeForce 8600GT
Gyártástechnológia	65 nm	65 nm	80 nm	80 nm
GPU kódneve	RV630	RV630	G86	G84
GPU órajele	600 MHz	800 MHz	600 MHz	540 MHz
SPU órajele	600 MHz	800 MHz	1200 MHz	1190 MHz
SPU-k száma	120 (24)	120 (24)	16	32
Memória órajele	1000 MHz (DDR2) / 1400 MHz (GDDR3)	1400 MHz (GDDR3)	1400 MHz (GDDR3)	1400 MHz (GDDR3)
Memória sínszélessége	128 bit	128 bit	128 bit	128 bit
Memória sávszélesség	16 GB/mp / 22,4 GB/mp	22,4 GB/mp	22,4 GB/mp	22,4 GB/mp
Memória mérete	256 / 512 MB	256 / 512 MB	256 MB	256 MB
Bruttó kisker ár (Ft)	21 000 - 27 000	26 000 - 34 000	21 000	25 000 - 32 000

pcguru

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS: PCGURU.HU/ELOFIZETES

új játékok!

pcgea_0709

Intel D420 vs. E2140

Processzormagok háborúja

írta · Horváth Patrik

Lassan két éve már, hogy megjelentek az első kétmagos processzorok, ahogy azt várni lehetett mára ők uralják a piac nagyobbik részét, de vajon kihasználjuk a második magban lévő erőt vagy sem? Ennek jártunk utána egy tucat játékot előszedve.

Egy éve dúl a Core 2 láz, az Intel hosszú idők után talán minden eddiginél erősebb processzorcsaládot küldött ringbe a rivális AMD ellen, amely több lépéses árcsökkentéssel válaszolt a kihívásra. Az egymagos Athlon 64 processzorok gyakorlatilag teljesen átvették a belépő szint szerepét a korábbi Sempronoktól, amelyek vélhetőleg hamarosan el is tűnnek a piacról, helyet adva az új Phenomoknak.

Mostani témánk főleg a modernkori játékokra terjed ki, igyekeztünk a legnépszerűbbeket megvizsgálni és mellőzni a pontszámmutogató benchmarkokat, azzal úgysem mennénk semmire. A tesztrendszer alapját két olyan processzor jelentette, amelyek abszolút a költséghatékony kategóriába tartoznak. A különbség mindössze a magok számában van. A Pentium Dual Core E2140 nevével ellentétben egy 1 MB másodlagos gyorsítótárral felvértezett Core 2 Duo, amelynek rendszerbusza mindössze 800 MHz-en kommunikál az alaplappal, belső órajele pedig 1.6 GHz. Támogatja az Intel saját 64 bites kiterjesztését (EM64T), a továbbfejlesztett Speedstep technológiát és az NX bit védelmet is. Fontos tudni, hogy a Core 2-es processzorok asszociatív cache tárral rendelkeznek, így a teljes gyorsítótárhoz akár csak az egyik mag is hozzáférhet. Házon belüli ellenfélként a nemrég debütált Celeron 400-as sorozat legkisebb tagját, a szintén 1.6 GHz-es órajelen szaladgáló Celeron 420-at választottuk, amely a Conroe-L magra épül. Gyakorlatilag egy Speedstep nélküli egymagos Core 2-ről beszélünk, amely 800 MHz-es rendszerbusszal és 512 kB másodlagos cache memóriával rendelkezik.

A tesztrendszert 2 GB memóriával és egy GeForce 8600GT-vel láttuk el, felbontásként pedig 1024x768-at használtunk látványjavítók nélkül, így akartuk elkerülni a VGA limitáltságot (amelyet nem mindig sikerült). Operációs rendszerként a jól bevált SP2-es Windows XP-t használtuk.

Konfiguráció

Asus P5B alaplap, Intel Celeron 420 ill. Intel Pentium Dual Core E2140, 2x1 GB Kingmax DD2-800, Samsung 160 GB SATA2, Chieftec 400W
Bird Computer (www.birdpc.hu)

Asus EN8600GT 256 MB
Asus Magyarország (hu.asus.com)

Vészesen közeleg a Forma-1 Magyar Nagydíj, így elsőként az autósport szerelmeseinek kedveztünk három igencsak kedvelt játék tesztjével. Időrendi sorrendben haladva a Need For Speed sorozat utolsó tagjával (Carbon) kezdtük száguldásunkat, amelyben bizony óriási különbségeket vettünk észre a két processzorral meghajtott rendszer között (itt volt a legnagyobb az eltérés az egész teszt során). Az átlag fps-ben nem nagyon vettünk észre drasztikusabb különbséget, ám a minimálisan kirajzolt képkockáknál közel 30%-os előnyre tett szert a kétmagos processzorral felvértezett tesztgép. A kis Celeron néha rendesen éreztette hatását, úgy is mondhatnánk, hogy sokkal nagyobb volt a szórása a kétmagos Pentiumhoz képest (lásd táblázat). Miután jól kikocsikáztuk magunkat az éjjeli üres utcákon, jöhetett a forgalomtól nyüzsgő szigetvilág, azaz a Test Drive Unlimited. Itt már közel sem volt olyan nagy lemaradásban a Celeron 420, a különbség nagyjából 10-12% körüli, amely betudható a nagyobb méretű cache memóriának is. Még szinte ropog, annyira friss Colin McRae barátunk legújabb ralis játéka, a Dirt. Itt bizony belefutottunk az első VGA limitált helyzetbe, ugyanis mind-két processzorral egyaránt 24 fps-t mértünk a Japán tesztpályán, amely verseny közben nem is nagyon változott, az eltérés mértéke nem igazán haladta meg egyik irányban sem az 5 fps-t. Ebből következik, hogy már 1024x768-as felbontásban, magas részletesség mellett is VGA limitált helyzetet teremthetünk. Közepes grafikára levéve a játékot a kétmagos rendszer nagyon minimális előnyre tett csak szert, akár mérési hibának is tekinthetnénk. Következő kisebb kitérőnk az Oblivion világába kalauzolt minket, talán az elmúlt pár év legsikeresebb RPG-jével van dolgunk, ezért ellenfelek nélkül szerepelt tesztünkben. Itt ismét feljegyezhettünk némi különbséget, a játék kezdőpályáján lévő börtönös részben 20%-on belül volt a kétmagos rendszer előnye, amely a cache memórián kívül a második magnak is köszönhető, ugyanis a játék képes kihasználni a többmagos processzorok adta lehetőségeket.

Soron következő játékunk – mintegy átmenetet képezve a szerepjátékok és az FPS-ek között – a Dark Messiah of Might and Magic volt, amely a remekül optimalizált Half-Life 2-es Source motorra épül. A különbség ismét csak 20% körüli, a játék mindkét processzorral remekül játszhatónak bizonyult, itt inkább a cache memória méretbeli különbsége látszott, hiszen a második processzormag gyakorlatilag végig magányosan pihent a Feladatkezelő tanúsága szerint.

A legnívósabb stílust kétség kívül az FPS-sek jelentik a PC-s játékipar számára, így elővettük az elmúlt 3 év legnagyobb nevei közül jó párat. Megint csak időrendi sorrendben haladva következzen a Doom 3. A pokoli történetben közel 30%-kal gyorsabban „rakhatjuk tele a gatyónkat" a félelemtől, ám a különbséget

ismét a cache memóriában kell keresnünk, sokkal többet profitálhatunk belőle, mint a második magból pusztán. Félelmet – és angol megfelelőjét – nem ismerve folytattuk utunkat a F.E.A.R.-rel, amelyben a különbség már elenyésző, 10% körüli volt. Ezt szintén a cache memóriának tudhatjuk be, hiszen annak idején hasonló eltérést tapasztaltunk az Athlon 64 3800+ és 4000+ között is. Lecsillapodni látszottak a kedélyek és indiánok siettek a segítségünkre, egy Prey DVD-t a kezükben tartva... A Doom 3 erősen átformált motorjára épülő sci-fi fps az elődnél kisebb különbségeket hozott, amely részben a szebb grafikának és ennél fogva a magasabb szintű VGA limitáltságnak köszönhető. A két rendszer közti eltérés a F.E.A.R.-hez hasonlóan 10% körül volt. Katonai ösztönünket is kiéltük Las Vegasban, a Rainbow Six sorozat legújabb része minimálisan futott csak gyorsabban a kétmagos konfiguráción, amely nagy részben az erős VGA-függésnek is köszönhető. Esztelen mészárlásunk Csernobilban ért véget, ahol a küblicicák eltávolítása gyakorlatilag semmivel sem volt zökkenőmentesebb a kétmagos processzorral szerelt rendszerünkön, pedig kifejezetten törekedtünk a CPU limitált helyzetre.

Lara Croft legújabb kalandjaiban semmilyen változást nem tapasztaltunk, a játék még a cache memória méretének növelésére sem reagált, ami jó hír a gyengébb processzorok tulajdonosainak, rossz hír viszont a Core 2 Duo tábornak. Sem az Anniversary, sem a Legend nem mutatott ki értékelhető különbséget.

Utolsó állomásunk a második világháború egyik harcszínterén volt, ahol a Company Of Heroes katonáival vehettük fel a versenyt. A játék köztudottan mindenre érzékeny, nem volt ez másképp a processzorokkal sem. Mind átlag, mind minimum, mind maximum fps-ben közel 20%-os különbséget sikerült kimérnünk a két rendszer között, ami nem csekély, lévén vegyes limitált beállításokat használtunk.

Tesztünk végén összegezzük a látottakat és a tapasztaltakat. A különböző benchmark programokban látható hatalmas pontszámnövekedésnek mindössze a töredékét láttuk, igaz erre számítani is lehetett, hiszen nem pusztán CPU limitált beállítással teszteltünk – halkan jegyeznénk meg, hogy nem is nagyon láttuk volna értelmét, hiszen egy 8600GT-vel valószínűleg senki nem fog nekiállni 800x600-ban vagy 640x480-ban játszani alacsony részletességgel. A játékok többségében vagy a cache memória nagyságbeli különbsége okozott kisebb-nagyobb eltéréseket, vagy ténylegesen több szálra írt alkalmazásokkal volt dolgunk. Fontos szem előtt tartanunk, hogy a második mag csak ott és olyan helyzetekben tud rajtunk segíteni, ahol a videokártyánk még nem limitáló tényező (erre remek ellenpélda a Colin McRae Dirt). A sebességen kívül több más szempont is a kétmagos processzorok malmára hajthatja a vizet. Az első és legfontosabb a Windows Vista remek szálkezelése, amellyel több processzoréhes alkalmazást is tudunk párhuzamosan futtatni anélkül, hogy a rendszer drasztikusabban belassulna. A második, még talán ennél is észrevehetőbb előny a töltési idők csökkenése, amelyre mi is felfigyeltünk egy-két játék esetében (nem mindenhol), ám itt is érvényes a szabály, hogy a nagyobb cache memória kisebb töltési időt ígér. Az új egymagos Celeron szériáról kiemelt boxunkban foglalkozunk, érdemes szem előtt tartanunk, hogy a padlóárat megélt Athlon 64 X2-es processzorok becsúsztak a 15 ezer forintos álomhatár alá, így alaposan beárnyékolhatják a Conroe-L maggal megérkezett új Celeron 400-as család sikerét. Jelenleg azt tudjuk tanácsolni a most gépet építőknek/fejlesztőknek, hogyha nagyon-nagyon szűkös az anyagi keret, akkor fontolják meg egy Celeron 420 beszerzését, hiszen a későbbiek folyamán könnyedén bővíthetnek kétmagos processzorra, míg az Athlon 64 X2 széria teljesen kifutja magát az AM2-es foglalatban is és tuningpotenciáljuk sem valami bíztató (kivétel képeznek ez alól a 65 nm-es példányok).

Mérések (fps)	D420	E2140	D420@2.88 GHz
Colin McRae: DIRT 1024 High Motion Blur off	24	24	n/a
Oblivion 1024 Max HDR	55	65	n/a
Stalker 1024 Medium Static Lightning	92	99	n/a
Test Drive Unlimited 1024 High HDR off	55	62	n/a
Rainbow Six: Vegas 1024 Very High	34	36	n/a
Tomb Raider: Legend 1024 Nextgen	40	40	n/a
Company of Heroes 1024 Auto	40.1	47.6	n/a
Dark Messiah 1024 High	65	80	79
Doom 3 1024 High	62.2	78.8	93.1
F.E.A.R. 1024 High	76	84	n/a
NFS: Carbon 1024 Max Motion Blur off*	51,2 (37)	53,9 (46)	54,1 (46)
Prey 1024 Max	73.2	81.2	86.3

* Zárójelben a minimum értékek.

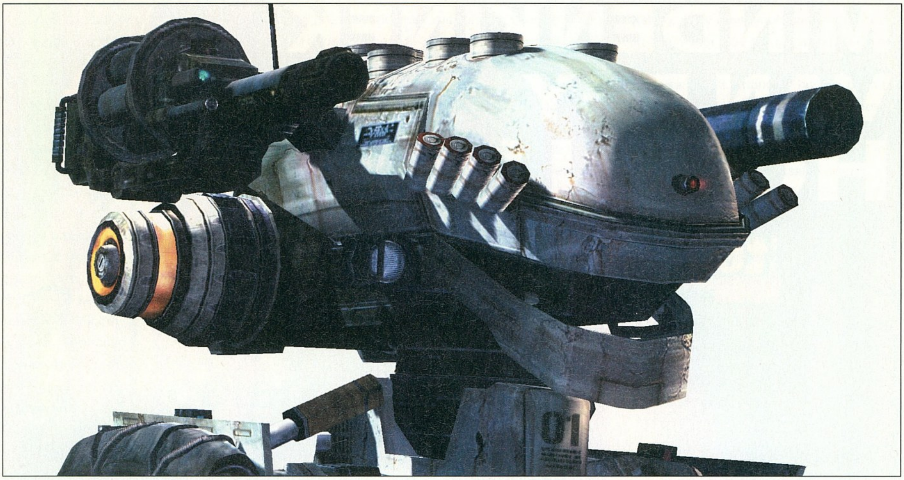
TUNING

Az Intel nagyon régóta nem tudott értékelhető belépő szintű processzorcsaládot felmutatni. Valószínűleg sokan emlékeznek még a híres Celeron A 366-ra, amely vígan elment 550 MHz-en, vagy a Celeron-II 566-ra, amely szintén játszva ugrotta meg a 800-850 MHz-et. Úgy néz ki most eljött az igazság pillanata, igaz nem a legjobbkor, mert már mindenki DualCore lázban ég, így szkeptikusan fogadnak minden egymagos processzort – legyen szó akár egy megcsonkított Core 2 Duo-ról. A Celeron 420-at alaposabban megvizsgáltuk, főleg ami a tuningot illeti.

A Conroe-L mag nem hazudtolta meg önmagát, alapfeszültségen egészen 2.9 GHz-ig sikerült elrángatnunk a tesztprocesszort, igaz itt már nem bizonyult stabilnak. 2.7 GHz-en viszont kifogástalanul üzemelt, ami akárhogy is nézzük 1100 MHz-cel, azaz közel 70%-kal van az alapórajel felett. Külföldi fórumok tanúsága szerint feszültségemeléssel nem ritka a 3 GHz feletti eredmény sem, amely már több mint brutálisnak számít, főleg ha hozzávesszük, hogy egy ilyen processzor dobozos változatban 10 ezer forintért megvásárolható. Arról, hogy mire képes ez a processzor a tesztben szereplő 8600GT társaságában 2.9 GHz közelében vessetek egy pillantást a táblázatra.

MINDENKINEK
VAN EGY
HOBBIJA
telecom
DIGITÁLIS ÚTIKALAUZ
MELLÉKLET
LG Prada & HTC Touch
ÉRINTS MEG!
Itt a Luna!
Kisokos
Médiafon
Viva la musica!
MINDEN HÓNAP KÖZEPÉN
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

cp
NOTEBOOK KIEGÉSZÍTŐK
Mi kell a tökéletes mobilitáshoz?
VISTA AZ IRODÁBAN
CP TISZTASÁGI CSOMAG
Tarts lépést
a digitális világgal!
Hasznos tippek és trükkök
Tesztek, bemutatók
Vásárlási tanácsok, ötletek
Ajándék szoftverek a DVD mellékleten:
9 GB gondosan kiválogatott,
legális programkollekció minden hónapban!
www.cp.hu



Lost Planet: Extreme Condition

Teljesítményteszt

írta · Horváth Patrik

A sokak által várt X360-as játék egy hónapja végre PC-n is tiszteletét tette és minden eddiginél nagyobb gépigényével hívta fel magára a figyelmet. A médiában csak „az első DirectX10-es játék"-ként emlegetett alkotás meglepően sok embert csábított Windows Vista telepítésre, de vajon tényleg megéri a nagy felhajtást vagy csak egy okos marketing húzásról van szó?

Mint játék nagyon szórakoztató lett a Lost Planet, ezt a múltkori számban Rbaly kifejtette nektek, ám erős negatívumként a mértéktelenül nagy gépigényt hozta fel. Úgy látszik teljesítménytesztjeink mostanában már csak ilyen optimalizálatlan alkotásokról szólnak...

A tesztrendszert a szokásos alkatrészekből válogattuk össze, operációs rendszerként Windows XP-t használtunk a DirectX9-es, és

Windows Vistát a DirectX10-es rész futtatásához. Meghajtóprogramokból a teszt idején elérhető utolsó WHQL minősítésű csomagokat használtuk, mivel tudomásunkra jutott, hogy az Nvidia kártyák jobban teljesítenek az új driverekkel. A videokártyákat tekintve próbáltunk a belépő szintűektől folyamatosan haladva eljutni a csúcskategória aljáig. Először minőségellenőrzést csináltunk, hogy vajon látványban mire számíthatunk, ha a régebbi helyett az újabb DirectX-et választjuk. Egészen ledöbbentünk, ugyanis a játék gyakorlatilag semmivel nem volt szebb, mint DX9-ben, ellenben iszonyúan lassan futott. (Ezért nem is közlünk DX10-es mérési adatokat.) A hiba nem az operációs rendszerben keresendő, hiszen Windows XP és Windows Vista alatt is ugyanolyan DX9-es eredményeket kaptunk. Aki tehát a látványra utazik, azt itt és most szeretnénk lebeszélni a hatalmas pénzköltésről, a játék nem éri meg a DirectX10-es videokártya beszerzését. Sebességben gyakorlatilag a GeForce 8800GTS-től felfelé kaptunk nagyjából játszható értékeket, bár a Radeon HD 2900XT valamiért nagyon lassú volt, vélhetően driver probléma lesz az oka.

Térjünk rá inkább a sokkal több embert érintő DirectX9-es kódra. Nos itt több érdekességre is fény derült. Először is a játék szinte alig érzékeny a részletesség és a felbontás csökkentésére, ráadásul zárt helyeken hajlamos processzorlimitált is lenni. Leggyengébb versenyzőnk a GeForce 8500GE volt, amely a GeForce 8500GT DDR3-mas memóriákkal ellátott és enyhén tuningos verziója. Sajnos még 1024x768-ban is mindent ki kellett kapcsolnunk ahhoz, hogy éppen hogy játszható értékeket kapjunk. A legjobb, ha 800x600 fölé nem megyünk, különben egyes helyeken bizony nehéz dolgunk támad, ha célozni szeretnénk. Valamivel jobb a helyzet a frissen debütált Radeon HD 2600-as sorozattal. A kisebbik modell (HD 2600Pro) már lehetőséget nyújt az 1024x768-as játékhoz, ám a részletessé-

get is maximum közepesre tudjuk csak állítani, ellenkező esetben erős szaggatás lesz a jutalmunk. Hasonló a helyzet a GeForce 8600GT-vel, itt az 1024x768 Medium az ajánlott. A Radeon HD 2600XT volt az első olyan kártya, amellyel játszható értékeket kaptunk maximális részletesség mellett, de ez esetben is be kellett érnünk maximum 1024x768-as felbontással. Amennyiben TFT tulajdonosok vagyunk és szeretnénk natív felbontásban (1280x1024 vagy 1440x900) játszani a Lost Planettel, úgy a HD 2600XT a legkisebb kártya, amivel érdemes próbálkozni, de szigorúan alacsony vagy közepes részletességgel. Meglepő módon az emelt órajelű GeForce 7950GT-nek jobban feküdt a játék, mint a közkedvelt Radeon X1950Pro-nak, amely még a HD 2600XT-től is kikapott.

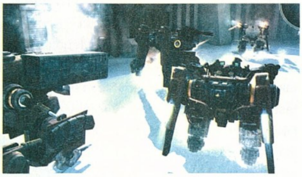
Minden eddigi kártyánál legalább kétszer gyorsabb a GeForce 8800GTS 320 megás változata, amely az első olyan VGA volt, amin be tudtuk kapcsolni az élsimítást anélkül, hogy a játék teljesen játszhatatlanná válna. Az utolsó kártya, amivel próbálkoztunk a jelenleg kapható legerősebb Radeon volt. A HD 2900XT-t még szűrőkkel együtt sem lehetett megfogni, a többi kártyához képest igazán bámulatos teljesítményt nyújtott.

Felfigyeltünk ellenben több „apróságra" is. Az első és legfontosabb, hogy az új HD szériás Radeonokkal a játék DX9 módban hibás. Ez alatt azt kell érteni, hogy a menü nagyjából két másodpercenként mozdul egy képkockát, amitől a hajunkat kitéphetjük. Szerencsére aggodalomra semmi ok, az AMD-ATI páros már kiadta mind Windows XP, mind Windows Vista alá a javításokat, csak le kell töltenünk és telepíteni. DirectX10 alatt nincsenek ilyen gondok (ott simán tetű lassú a játék).

Konfiguráció

Gigabyte GA-965P-S3, Intel Core 2 Duo E6300, 2x1 GB DDR2-800 RAM, Samsung 160 GB SATA2, Windows XP SP2 és Windows Vista Home Premium, ATI Catalyst 7.6, Nvidia Forceware 160.04 WHQL.
A tesztkonfigurációt a Bird Computer biztosította

A második apróság a grafika butításánál jelentkezett. A játék sebessége alig-alig nőtt a részletesség csökkentésével, ám a látványvilág gyors romlásnak indult. A Lost Planet alacsony részletességgel csúnya. Alacsony poligonszám, 16 bites grafikára emlékeztető effektek, öklömnyi méretű textúrák. Ezek még nem is lennének bajok, hiszen alapvetően minden játék így néz ki legrosszabb esetben, csakhogy a Lost Planet szinte egy fikarcnyit sem gyorsul tőle. Érdemes rápillantani a táblázatra és megnézni mondjuk az 1024x768-as maximális részletességet tartalmazó eredményeket és összevetni a 800x600-as minimumokkal. Jól látható, hogy gyakorlatilag 50%-os gyorsulást tudunk elérni, miközben a látványt olyan szinten megcsorbítottuk, hogy sokaknak már itt elmehet a kedve az egésztől.



Jó hír a kétmagos processzorral rendelkezőknek, hogy a program maximálisan kihasználja a második magban rejlő erőtartalékokat, már majdhogynem meg is követeli azt. SSE3 támogatás nélkül neki se kezdjünk, ez a játék minimális követelménye (ahogyan a Shader Model 3.0-ás videokártya is).

Őszintén szólva gondban lennénk, ha optimális gépet kellene ajánlanunk a Lost Planethez. Ami biztos, hogy valami olcsó Core 2 Duo / Pentium Dual Core illetve Athlon 64 X2-es processzort javasolnánk legalább 1 GB memóriával és egy Radeon HD 2600XT-vel. Sajnos azoknak, akik nagyobb felbontásban és/vagy élsimítással szeretnének játszani csak a GeForce 8800GTS-t vagy annál gyorsabb VGA-kat tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, ellenkező esetben egy nagy adag diavetítés lesz a jutalmunk.

Befejezésül annyit tennénk még hozzá a Capcom csapat munkájához, hogy ennyi idő alatt igazán optimalizálhatták volna ezt az amúgy nem csúnya engine-t, hihetetlen milyen lassú tud lenni még gyorsabb gépeken is. Azt már meg se merjük említeni, hogy az XBOX360-ban látható szövegablakok hányszor köszönnek vissza a menüben (kontroller beállítása, OK gombok stb.). További idegesítő „feature", hogy amennyiben a program úgy ítéli meg, hogy az éppen aktuális beállításunk túl merész a gép teljesítményéhez (értsd: az fps számlálóhoz) képest, úgy félpercenként az arcunkba fogja ezt vágni egy teljes méretű szövegdobozban, miközben megállítja a játékot. Kikapcsolni pedig nem lehet.

A Lost Planet tehát nem váltotta meg a világot, mert ugyan teljes pompájában csak a DX10-es kártyatulajdonosok láthatják, a DX9-hez képesti előrelépés gyakorlatilag az árnyékoknál látható, ott se mindig. A Capcom elérte azt, hogy a fél világ róluk és az optimalizálatlan, ámde hangulatos játékukról beszél, aminek hírértéke még lehet, hogy nagyobb, mintha semmi gond nem lenne vele.

Mérések (fps) DX9	8500GE	8600GT	HD2600Pro	HD2600XT	X1950Pro	7900GS 512*	8800GTS 320	HD2900XT
800x600 Low	24	33	-	-	31	42	-	-
800x600 Medium	19	31	-	-	25	32	-	-
800x600 High	15	24	20	28	22	26	50	-
1024x768 Low	-	26	-	-	28	36	-	-
1024x768 Medium	-	25	-	-	22	26	-	-
1024x768 High	-	20	17	23	20	22	44	-
1280x1024 Low	-	19	-	-	24	29	-	-
1280x1024 Medium	-	19	-	-	19	21	-	-
1280x1024 High	-	15	13	18	17	18	36	54
1280x1024 High 4xAA 16xAF	-	-	-	-	-	-	28	45

* 540/1500 MHz

Mobil Játékok

irta · LEB

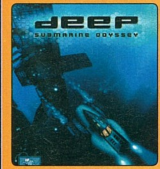
A Fishlabs fejlesztői már letették névjegyüket a Galaxy on Fire megalkotásával. Legújabb játékuk címe Deep, ami a tengerek mélyére kalauzolja a játékosokat, s nagyon igényes darabnak ígérkezik. Akinek víziszonya van, vagy csak egyszerűen inkább egy kis detektívesdire vágyik, az kipróbálhatja a Dragon and Jade néven futó játékot. Végül pedig a sportjátékok kedvelőinek is van egy ajánlatunk, mégpedig az Ultimate Street Football.

Deep

Fejlesztő: Fishlabs Értékelés: 9/10

A mobiljátékokra hajlamosak vagyunk úgy tekinteni, mintha csak egyszerű, könnyed kikapcsolódásra adhatnának lehetőséget, pedig ez az utóbbi időben már korántsem igaz. Utoljára a Galaxy on Fire esetében éreztem azt, hogy a játék bármikor megállná a helyét a nagyobb platformokon is, ám a Fishlabs szorgos fejlesztőinek sikerült hamar felülmúlniuk az előző teljesítményüket.

A cím némileg már árulkodhat, az űr után most a tengerek mélyére látogatunk egy távoli, víz fedte bolygón. Már a főképernyőn világossá válik, hogy a látvány terén mérföldkővel állunk szemben, a menüpontok mögött egy



víz alatti állomást jár körbe a kamera, szinte hihetetlen grafikai minőséggel. Az egyébként meglehetősen egyszerű felépítésű menüben az új játék indítását választva máris a főhős bőrében találjuk magunkat, akinek egyébként nem megy túl jól a sora. Csak egy aprócska hajó áll rendelkezésre a kaland kezdetekor, ám a sztorit kibogozva és az állomásokon található maszek melókat elvégezve hamar összehozhatjuk a pénzt a bővítésre. Víz alatti játékról lévén szó, nem maradhatott ki a halászat sem a pénzszerzési források közül, de ne számítsunk békés pecázgatásra, a szigony sokkal hatásosabbnak bizonyul.

Ahogy már fentebb említettem, a grafika egyenesen csodálatos, ráadásul a hangok terén sincs ok a panaszra, a menü zenéje és az effektek is kellemesre sikerültek. A játék legnagyobb erőssége mégsem a külsőségekben, hanem a lenyűgöző mennyiségű tartalomban keresendő. Az igen hosszú sztori mellett rengeteg melót találhatunk az állomásokon, biztosan leköt jó néhány órára ez a kivételes játék.

Dragon And Jade

Fejlesztő: Rovio Értékelés: 7/10

Az 1930-as évek Sanghaja azt hiszem elég messze áll a megszokottól, ha egy detektívtörténet helyszínéről van szó. Ha mindezt megfejeljük némi filmes prezentációval, már meg is kaptuk a Dragon And Jade alapjait.

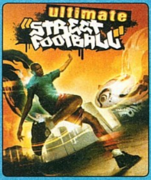
Komolyabb szellemi tevékenységet nem kíván, hogy rájöjjünk, a cím főhőseinek nevét takarja. Dragon egy meglehetősen erős felépítésű smasszer, míg Jade egy törékeny, finom hölgy – bár ennek némileg ellentmond a zárak feltörése iránt mutatott affinitása. A játékot elindítva egy rövid bevezető-animáció fogad, melyből fény derül egy bűntényre, a következő snittnél pedig már a nyomozóirodánkban cseng a telefon, és az eset felgöngyölítését kapjuk feladatunknak. A két főhőst egyszerre irányíthatjuk, pontosabban bármikor szabadon válogathatunk közöttük. Dragon elsősorban a harc terén domborít, míg Jade feladata kizárólag a tárgyalásra és a zárak feltörésére korlátozódik. Az elszórt harcjelenetek között a játékmenet java részét információk és bizonyítékok gyűjtésével töltjük, melyeket aztán hasznosíthatunk a kulcsszereplőkkel folytatott beszélgetésekben. Ez egy minijáték formájában zajlik, a megismert infók segítségével kell úgy válaszolnunk, hogy a beszélgetőpartnerre a legkedvezőbb hatást fejtsük ki.

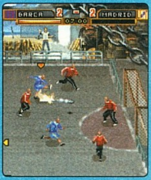
A program vizuális kvalitásait nem érheti komoly panasz, korrekt, de semmi kiemelkedő. A zene egész kellemesre sikeredett, ezt a minőséget szoktuk meg a Roviótól. Ugyan a játék néhány órára képes kikapcsolódással szolgálni, a kissé talán túlzottan is leegyszerűsített irányítás és a történet lineáris természete miatt biztosan nem vesszük elő újra.

Ultimate Street Football

Fejlesztő: Gameloft Értékelés: 8/10

Az elterjedtebb labdás sportok „megjátékosításai" alapvetően igen népszerűek, de az egyszeri designer fejébe ugye begyűrűzik a gondolat, hogy miként lehetne ezt még érdekesebbé tenni. A formula nem túl bonyolult, helyezzük a sportokat az utcai kultúrába, kissé durvább szabályokkal és látványosabb trükkökkel, és már meg is van a nyertes recept. Körülbelül e gondolatmenet szülhette a Gameloft utcai focis játékát, ráadásul Samuel Eto'o adja nevét az alkotáshoz, valamint tanácsokkal és kommentárral is ellátja a játékost. A főmenü a szokásos lehetőségeket kínálja fel, játszhatunk egy gyors meccset beállításokkal vagy véletlenszerűen kisorsolt körülményekkel. Az igazi lényegét a programnak azonban a karrier mód jelenti, ami esetünkben a My Street névre hallgat. Eme lehetőséget választva kreálnunk kell egy csapatot (e folyamat a kinézettől egészen a tulajdonságok beállításáig terjed), majd a bajnokságban ellenfeleinket legyőzve további fejlesztéseket eszközölhetünk, ahogy menetelünk előre a bajnoki cím felé. Az irányítás egészen egyszerű, a főmenüből nyíló tanítórész pedig igen jól el is magyarázza. A pályán bemutatott trükkjeinkkel töltődik a





Freestyle-mód használatához szükséges csík, ha ez megtelt, egy gombnyomással egy ritmusos minijátékban találhatjuk magunkat és amennyiben sikerrel járunk, egy látványos akcióval vehetjük be az ellenfél kapuját.

A szépen megrajzolt 2d karakterek és hátterek egészen jól mutatnak, a játéktéren történő események hangjaira viszont ráfért volna egy kis csiszolás. Kellemes fociját, ha nem zavar a valóságtól elrugaszkodott trükkök bevetése, egészen szórakoztató.

TEVECLUB MAGAZIN
A TeveClub.hu közösségi magazinja
KÉRD AZ ÚJSÁGOSTÓL MÉG MA!
A TeveClub.hu közösségi magazinja 2. évfolyam 4. szám 2007. ÁPRILIS Ára: 498 Ft
TEVECLUB MAGAZIN
6 INGYEN DATOLYA!
KÖZÖS RENDELŐ
TEVÉKKEL A FÖLD KÖRÜL
AJÁNDÉK: TEVÉS KÁRTYAJÁTÉK!
TEVECLUB RAJZSULI
TESZT: JÓ KARAVÁN-VEZETŐ VAGY?
HAJTOGASS TEVÉT!
LEVELEZŐ-PARTNERT KERESEK

Látkép
A meghökkentő világ
EGY ÉLMÉNY, AMELY
fogva tart
Látkép
2007. AUGUSZTUS
Vámpírok
Valóban félnünk kell tőlük?
Vagy mégsem...
Megjelenik: 2007. július 12-én!
Meghökkentő képek, megdöbbentő írások!
Keresse az újságárusoknál!
> alexisdesign.hu

írta · Joshua

A mobilitás árnyoldalai

Minor premissza: a notebookok eladása csak a tavalyi év folyamán 25 százalékkal növekedett, jelentősen felülmúlva az asztali komputerekét.

Major premissza: a teljes népességre vetítve ijesztő mértékben növekszik a hát- és egyéb izomproblémákkal küszködő fiatalkorúak száma.

Konklúzió: a notebook használata izomsorvadást okoz?

Sajnos a válasz egyértelmű igen – legalábbis a helyes tartásra amúgy is kevéssé figyelő tizenévesek többségének esetében. Orvosi felmérések szerint már a 12 évesnél fiatalabb korosztály esetében is megjelentek olyan tünetek, amelyek korábban csak negyvenes-ötvenesekre voltak jellemzők. A legnagyobb problémát állítólag a lábakra helyezett laptop mostanság divatos póza okozza – ilyenkor a felhasználónak akár órákon át is lefelé kell bámulnia.

Az ergonómiailag nem kellőképp körültekintő komputerhasználat okozta negatív hatások amúgy már régóta ismertek az orvosok előtt. A megoldás pedig meglehetősen egyszerű: helyes tartás felvétele, ahol a tekintetünk lehetőleg felfelé irányul (hozzávalók: asztal, dokkoló, lehetőleg külső monitor), ill. ergonómikus kiképzésű beviteli eszközök.

Solar Power Vatican

XVI. Benedek és a napenergia

Őszintén szólva fogalmam sincs róla, hogy hány olvasónk járt már a Vatikánban... Személy szerint csak javasolni tudom, hogy mindenki, aki teheti, szánjon legalább egy napot az életéből Michelangelo Sixtus- kápolnájára, Raffaello Stanza della Segnaturájára, a hellenisztikus szobrászat gyöngyszemére, a Laokoón-csoportra, hogy olyan méltatlanul ismeretlen remekművekről, mint amilyen pl. Pinturicchio VI. (Borgia) Sándor számára festett, a reneszánsz ornamentika non plus ultráját felvonultató freskósorozata, már ne is szóljunk.

Az is igaz viszont, hogy a technika szerelmeseinek mostanáig valószínűleg nem a Pápai Állam volt az elsődleges célpontja – azonban lehet, hogy hamarosan ez is megváltozik. Történt ugyanis, hogy XVI. Benedek vallási merevségét műszaki finesszel ellensúlyozandó kontinensünk egyik legnagyobb méretű napelem installációját készül üzembe helyeztetni. A napelemek VI. Pál 1969-ben átadott, 6000 (!) férőhelyes auditóriumának mennyezetét „váltanák ki" – vagyis nemcsak technikai, hanem esztétikai szempontból is érdekes újdonságot jelentenének. XVI. Benedek amúgy felettébb szívén viseli a megújuló energiaforrások népszerűsítését. Ha a project sikeresnek bizonyul, a Szentszék más épületek „napelemesítését" is megfontolja majd – bár a Szent Péter Bazilika híres kupolájának ilyen irányú átépítéséről azért egyelőre még nincs szó...

Forogj kerék, forogj...

Társadalmi hálózatépítés nyerőautomatákkal

Las Vegas-i újságok csak igen ritka esetben szoktak hiranyagot szolgáltatni rovatunkhoz, így aztán azonnal érhetővé válik az a fajta izgatottság, amit a véletlenül (?) az asztalomra keveredett Las Vegas Sun megpillantása nyomán éreztem... ami csak tovább fokozódott, amikor kiderült, hogy tényleg van benne használható anyag. De hát mi köze a világi bűnök egyik főhadiszállásának a modern technológiához? – kérdezhetné joggal az olvasó, mire én vég nélkül sorolhatnám a „Milliókért a pokolba" című klasszikusból szerzett „műveltségemre" támaszkodva, hogy zártláncú kamera hálózatok, arcfelismerő szoftverek, manipulált tranzakciós adatbázisok stb... De most még sem ezekről lesz szó, hanem a mostanáig méltatlanul mellőzött mezei nyerőautomatákról. Mert bizony ezek sem a régiek már – példának okáért a legújabbaknál már nemcsak a játék menete gyorsult fel, hanem a felhasználói interakció szintje is az egekbe emelkedett: a játékosok versenyezhetnek egymással, sőt a Myspace nyomdokait követve a „társadalmi hálózatépítés" (!) alaptechnológiái is feltűntek.

Sorba véve a fontosabb újdonságokat:

- A nagyobb (akár 26 inches), egyszerre több játékelemet megjelenítő képernyők sikeresen hitetik el a játékossal, hogy könnyedén rátalálhat a nyerő kombinációra – pedig nem.
- A nyerőautomatákat hálózatba kapcsolják, így a játékosok versenyezhetnek egymással akár különböző (egyéni, vagy közös) bónuszokért, akár a másik teljes nyereményének megszerzésért, vagy csak egyszerűen a dicsőségért – a Bank persze mindenképp jól jár.
- Gyorsabb menetek, amelyekben a játékos látszólag a neki tetsző pillanatban „állíthatja le" a kerekek forgását – valójában mindez csak illúzió.
- Mini játékok a japán RPG-k mintájára – a veszteseknek is kell valamiféle sikerélmény...

A legsokkolóbb infó azonban mégiscsak az, hogy ezekben a gépekben szinte már egyáltalán nincs mechanika, vagyis nem fizikai kerekek dolgoznak bennük, amelyeket „véletlenszerűen" megakaszt egy fogaskerék...Dehogyis: központi processzor + videoalrendszer, ez az új recept, „bedrótozottan" garantálva, hogy a Bank nyeresége mindenképp meghaladja a játékosokét. Megjegyzem, Nevadában törvény írja elő (!), hogy ezeknek a chipeknek véletlenszerű eredményt kell generálniuk, azonban kíváncsi volnék, ki és hogyan tartatja be ezeket a szabályokat. Nem csoda hát, hogy az ezekből a gépekből kitermelhető profit 30-50 százalékkal magasabb, mint az korábban megszokott volt.

Az „agyatlan" nyerőautomatákkal ellentétben néhány szellemi inputot is igénylő szerencsejátéknál azonban valóban jó móka a technológiai innovációk bevezetése. Pl. egyes kártyajátékok esetében már lehetséges, hogy valaki elektronikusan, vagyis „titokban" fogadjon egy másik játékos tétjére. Ugyanez igaz az egy időben nálunk is érthetetlenül népszerű Szerencsekerék digitális reinkarnációjára is: itt a komputer veszi át a műsorvezető/kérdező szerepét, miközben a játékosok válaszolnak vagy – a kívülállókhoz hasonlatosan – fogadnak arra, hogy a másik jó választ fog-e adni. De a „mindent vivő" új csoda még csak most jön majd, állítólag egy Indiana Jones témájú, még pontosabban nem definiált rendszerű játék formájában, ahol a játékosok „mindent, vagy semmit" alapon versenyezhetnek egymással. Szerencsére csak a komputerterminálokon keresztül, így kiküszöbölve annak veszélyét, hogy elharapják egymás torkát – mivel Las Vegasban állítólag már erre is volt példa...

Az okos pornak az űrkutatásban is fontos szerepe lehet

Homok a szélben

Okos porral a planetológia fejlődéséért

Technológiai rovatunkban már számos alkalommal jártuk körül az „okos por" témakörét, legyen szó akár katonai, akár civil alkalmazásokról. „Földön kívüli" felhasználásról azonban nem igazán esett szó – egészen mostanáig, amikor is brit tudósok azt az érdekes ideát vetették fel, miszerint a kérdéses technológiát nagyszerűen lehetne hasznosítani idegen planéták feltérképezésében is. Az elképzelés szerint az okos port űrszondák juttatnák el a célbolygókra, ahol aztán a valódi porrészecskékhez hasonlatosan a természeti erők (szél, víz, stb.) segítségével utaznának, folyamatosan adatokat gyűjtve a vizsgált planéta felszíni adatiról. A miniatűr eszközök a komputerchipeken túl egy olyan speciális műanyag bevonattal is fel lennének szerelve, amely a körülményektől függően változtatná alakját (!), vagyis az okos por „szemcséi" mindig a továbbhaladáshoz legoptimálisabb formát vehetnék fel. Sőt, dr. John Barker, a koncepció egyik szülőatyja azt a lehetőséget is megpendítette, hogy a vezeték nélküli hálózati kapcsolattal felruházott szemcsék –a rovarokhoz hasonlatosan – akár „rajokba" is szerveződhetnének, így egyesítve képességeiket (pl. a nagyobb hálózati térerő, vagy a megnövelt számítási teljesítmény végett).

Hardver mentőöv

írta · Cray

IDE VAGY SATA

ÜDV!
Hol tudom megnézni, hogy IDE vagy SATA HDD-m van-e? mikkas

Kedves mikkas!
Közvetlenül bekapcsolás után a BIOS-ba belépve, vagy egyszerűen a gép oldallapját leemelve. Ha széles csatlakozóval ellátott adatkábel kapcsolódik a vinyóra, akkor IDE felületű, ha viszonylag kicsi a csatlakozó, akkor SATA.

ALAPLAP

Tisztelt Hardver mentőöv!
Van egy pár gondom és segítséget szeretnék kérni!

1. Kb.: egy hónapja olyat csinál a masina, amilyet előtte soha: indításkor előtte sohasem volt alaplapi kép, most van. Ezután továbblép, kiírja, hogy „Scanning IDE drivers..." a pontsor elmegy a képernyő széléig és tovább lép. Következő képen kiírja, idézem: „No drive attached to FastTrak controller. The Bios is not installed". Ezt miért csinálja, mi történhetet és mit kellene tennem?

2. Asus P4C800-E Deluxe alaplapom (Socket 478, 2005-ös AMIBIOS BIOS rendszer) és nVidia Geforce FX5900 (inno 3D Tornado Geforce FX5900) videokártyám van a vasban. Kiírta, hogy idős a BIOS s frissítsem. Az ASUS honlapról letöltöttem a legfrissebb BIOS-t és az ASUSUpdate 32909 programot a BIOS frissítéshez, valamint a 94,92 verziószámú videokártya drivert. Az ASUSUpdate telepítésnél kiírja, hogy nem érzékel ASUS alaplapot, a videokártya driver telepítésnél meg kiírja, hogy nem érzékel olyan típusú videokártyát, amihez a driver kompatibilis lenne. Mit tettem rosszul és mit kellene másképp tenni?
Tisztelettel Papp Tamás

Kedves Papp Tamás!
Az alaplapokon a normál BIOS-on kívül még az esetleges SATA-vezérlőnek szokott ilyen lenni. Ellenben a P4C800-on Promise SATA kontroller van... Az viszont szintén az alaplapra tereli a gyanút, hogy a dedikált update nem talált ASUS lapot a gépben. A VGA-driver akadékoskodása tovább borzolja a képet. Ha az újratelepítés sem hozott eredményt (a POST képernyő kínjára természetesen nem fog), akkor szerintem a gépet célszerű szervizbe cipelni.

FEKETE CSÍKOK

Hello PC Guru Team!
Egy nagy problémám van, mi elég idegesítő! Tehát a videokártyám Inno 3D GeForce 7600 256MB. Kb 10 perc játék után fekete csíkok jelennek meg a képernyőn, minden fajta színben. Mintha szétesne a grafika! Elég idegesítő, mert ki kell lépnem, sőt néha újra kell indítanom! Letöltöttem a legfrissebb drivert, hátha segít, de nem! Azt mondták, hogy ha még garanciás cseréltessem ki! Tényleg szükség van erre vagy meg lehet oldani másképp is? Még elég kicsi gépigényű játékoknál is jelentkezik ez a probléma, mint pl. a Bus Driver vagy az iménti teljes játék a City Life. Úgy oldottam meg, hogy minimálisra vettem a grafikát, de így eléggé nem jó játszani! Na szóval a ti segítségeteket szeretném! Előre is köszönöm! Sgt. Dávid

Kedves Sgt. Dávid!
A csíkozó kép a VGA-kártya RAM-hibájára utal. Vidd vissza, szó nélkül ki kell, hogy cseréljék.

NEHEZEN INDULÓ VAS

Üdv nektek kemények!!!
Olyan ügyben kereslek meg téged, hogy van nekem egy gépem, amit nem rég újítottam! Konfiguráció a következőképpen alakult: ABIT KN9S alaplap, AMD Athlon 64 X2 4200+ proci (hozzá megfelelő hűtéssel), Radeon X1950-es 512MB-os videokártya, 4db 1 gb-os DDR2-es KINGMAX memória (ugye memóriából sohasem elég), 2db 250GB SATA2-es Samsung merevlemez, továbbá egy Q-TEC 650-es táp. Nekem az lenne a problémám, hogy amikor bekapcsolom a gépet a Windows betöltő képernyőnél kiakad. 3-ik, 4-ik próbálkozás után elindul. Oprendszerként a Windows Extended Editiont a Simlicity-t használom. Jó lenne, ha írnátok vagy betennétek az újságba mert nem tudom mihez kezdjek. Segítségeteket előre is köszönöm!! Debi10 Ui. Nagyon király az újság, nincs egy üres helyetek???!!!

Kedves Debi10!
Elsőként a Qtek tápra vetül gyanúm árnyéka, emlékeim szerint ez nem túl megbízható márka, valahol a szépemlékű Codegen szintjét hozza. Ennek megfelelően, és a hiba jellegét tekintve is, szerintem elsőként próbáld használni a géped pár napig valami prémium tápppal. Ha megszűnik a hiba, dobd ki a Qtecet, és szerezz valami táposabbat.
Ui: Ez sajnos kívül esik az én hatáskörömön...

FEJLESZTÉS

Hello kedves Guru!
Végre összegyűlt a lé egy komolyabb gépfejlesztésre...a mostani gépem már elég régi, így szeretnék venni egy új alaplapot, processzort, ramot... egyenlőre ennyit... a VGA kártyám egy Geforce fx5200... azt még nem akarok venni, mivel a dx10-es kártyák árai a csillagokon túl vannak. Inkább várok rájuk... Egyszóval szeretnék egy konkrét összeállítást a felsorolt három alkatrészből, hogy miket érdemes megvennem, hogy a lehető legtöbbet ki tudja hozni így a (kissé már elavult) videokártyámból és a gépemből. Mielőbbi válaszotok előre is köszönöm: Hű olvasótok 2003 eleje óta: Pisti

Kedves Olvasóim!
Ez a levél azért került be, mert tipikus esete annak, amikor nagyon szívesen tennék én ajánlást, de sajnos egy nagyon fontos momentum lemaradt: hogy mennyi a rendelkezésre álló keret. E nélkül csak nagyon esetlegesen tudok segíteni, azaz leginkább sehogy. Ilyen esetben mindig írjátok meg, hogy mennyi az a pénzmag, amit a fejlesztésre szántok. (Hozzátenném, hogy ha még nem

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

akarsz DX10-es kártyát venni, akkor inkább várj az egész fejlesztéssel, mert egyértelműen az az FX5200 lenne, ami visszafogná a gépet, mégpedig nagyon – nyilván játékokról van szó ez esetben. Akkor lesz érdemes cserélni, amikor VGA-t is tudsz venni, mert most feleslegesen vennéd meg a procit, alaplapot, RAM-ot drágábban, ha hónapokig úgysem tudnád kihasználni a plusz teljesítményt a régi VGA miatt. - Joc)

KÉSLELTETETT ÍRÁS

Hy PC Guru!

Azzal a gonddal fordulok hozzátok, hogy pár napja gond van a Maxtor vinyómmal. Egy-két percig jól elmendegél, utána csinálnék vele valamit, de azt írja ki, hogy késleltetet írás és ez engem nagyon idegesít, mert az összes játékom rajta van. Az újságba nem muszáj be tenni de az se baj ha benne vok. Előre is köszi DANI.

Kedves DANI!

A Maxtornak (azóta Seagate) van egy gyári tesztprogramja, a PowerMax. A legújabb, ha jól emlékszem a 4.23-as verzió. Ez a gyártó honlapjáról letölthető bootolható CD-re való .iso formában is. Célszerű ezt használni, kiírni egy üres CD-re, majd erről bootolni a gépet, és lefuttatni a legaprólékosabb (full) diagnosztikát. Ha nem ír ki hibát, akkor a probléma valószínűleg az oprendszer környékén lesz (reinstall ajánlott), ha hibát diagnosztizál, szó nélkül vidd vissza a HDD-t és rendezd garanciában a dolgot. Előtte próbáld meg a haver gépébe betolni a Maxtort, és lehetőség szerint mentsetek le minden fontosat.

VGA PROBLÉMA

Sziasztok Gurusok!

Lenne egy kérdésem! MSI NX8800GTS 640MB kártyám van, amikor bekapcsolom a gépet a hőmérséklete elkezd felkúszni 58-60 Celsius fokig. Amikor játszok, akkor pedig 67 fokig. Azt szeretném kérdezni, hogy ez normális érték, vagy valami nincs rendben? Válaszotokat előre is köszönöm! Jó nyarat! Lord Gazember!

Kedves Gazember!

67 fok még belefér, 70-75 már határeset lenne. Ha rendszeresen kitakarítod a géped (sűrített levegővel kifújatod a port), akkor megakadályozhatod, hogy a felgyülemlő por rontsa a géped hűtését. Egy plusz házventilátor szintén segíthet javítani az alkatrészek hűtésén. Beépítésnél arra érdemes figyelni, hogy az előlapon a házba befelé, hátul pedig kifelé áramoljon a levegő. Előre nem is igazán érdemes ventit rakni, a lényeg, hogy a hátsó ventik kifelé nyomják a meleget.

C2D, GF8XXX ÉS 350W

Kedves Guru hwmentőöv!

Egy éve beszereztem a hangos tápom helyére egy heatpipe cooling Thermaltake Fanless 350W PSU-t. Nos remekül működik, de a konfigomat hamarosan egy játékra is időtálló rendszerre cserélném. Az lenne a kérdésem, olvasva a tápajánlásaitokat hogy ki lehetne-e hozni egy stablis Intel Core Duos, GF 8xxx rendszert ezzel a 350W-os táppal, mert nem szívesen cserélném le (igen értékes). A gépembe csupán alapfelszerelést tervezek, egy merevlemez (PATA Samsung 200GB), egy DVD olvasó és egy író (ha az segít 1 db combosra tudom cserélni), RAMból tervezek nagyobb mennyiséget, valamint egy nagyobb ház ventilátor van még (ha az tétel). Hálásan köszönöm a segítséget! Szalai László

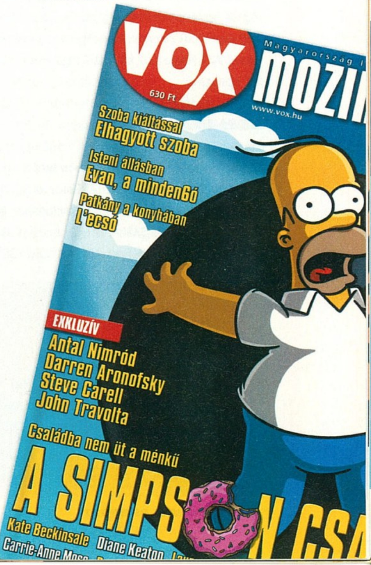
Kedves László!

Nehéz ügy. Én következőképp járnék el: megvenném az új cuccot (a combo drive mindenképp jobb energiatakarékosság és a táp terhelésének szempontjából, mint a külön író és olvasó!), összeraknám, és izomból meghajtanám vagy fél napig. Ha nem instabil, akkor semmi gond. Azért merem ezt így ajánlani, mert a táp elég jó minőségű ahhoz, hogy kárt ne tegyen a friss alkatrészeidben, csak egyszerűen nem biztos, hogy bírni fogja szusszal. Azért kell hosszan nyúzni, mert a huzamos működés során derül csak ki, hogy a hőterheléshez mit szól. (Közben érdemes figyelni mennyire melegszik fel a táp.) Ha elkezd fagyogatni, billegni, akkor érdemes először csak kipróbálni egy bikább táppal, és ha úgy jó, akkor vegyél könnyes búcsút a mostani Fanless fenegyerektől (vagy add el). Jelzem: az ilyen tápok élettartama mindig rövidebb a ventillátoros társaiknál, és a cucc igazi előnyét (a zajtalan működést) egy nVidia 8xxx VGA-val helyből elveszíted (mert az bizony nem lesz csendben). Ráadásul valszeg csúcsra lesz járatva szegény ThermalTake, ami további élettartam-csökkenést eredményez... Tudod mit, szerintem inkább add el, és vegyél egy 500W-os propelleres márkatársat...

A **Kill Bill** olyan, mint a szex a halálos ellenségeddel: élvezed és közben a pengéket figyeled.

A majmok bolygója olyan, mint egy állatkerti séta LSD-sen.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...



FOGÓS KÉRDÉSEK...

Kedves PC Guru!
Sikerült szereznem egy kis pénzt és szeretném megkérdezni, mikor jönnek a P5-ös gépek? Mit kell kicserélnem a gépen? A tesóm azt mondta, hogy az alaplapot meg a memóriakártyát. Ez igaz? A Dx10-es videokártyák mikor jönnek?
Előre köszöni:
Mad Dog (Sárvári Ákos)

Kedves Olvasóim!
Ugye hadd ne mondjam el még egyszer... Gy.k.: Mit? Mennyiért? Mi az hogy P5? A P5 anno a Pentium 1-es korszak fedőneve volt... Hol van az már? Ha a Core 2 Duo-kra gondolsz, akkor azokat már kapni egy ideje. Mint ahogy DX10-es kártyákat is, írtunk is róluk, meg fogunk is – többek között ebben a számban az új Ati HD2600-okról olvashatsz.

VICCES LEVÉL?

Hellósztok PC Gurusok!
Nemrég vettem egy Bivalyerős játékgépet 100 ropiért. Konfig: Intel Pentium 1, 16mb ram,ATi Radeon 100-as VGA, 50 W-os tápegység. Szerintetek miért nem indul rajta Gothic 3?
üdv: Gábor

Kedves Barátaim!
A levél mindenki épülésére került be, fogyasszátok egészséggel. Bár nem voltak benne smiley-ek, azért gyanítjuk ám, hogy a levélíró vicces kedvében volt... Ha mégsem így lenne, akkor valószínűleg fájdalmas lesz a szembesülés a rideg valósággal, hogy nagyon csúnyán átverte valaki valami lepusztult őskövülettel...
Egyébként: 50W-os PC táp nemigen létezett, a prePentium időkben is min. 200-235W-os tápok voltak. További gyanús jel, hogy ATI 100-as VGA sem létezett, az ősmodellek nevei ATI Rage128 és ATI Rage Fury (szintén P1 korszak).

SOK KÉRDÉS

Tisztelt PC GURU!!!
Egy pár kérdéssel fordulok önökhöz. Először kezdjük a konfiggal. NVIDIA Geforce 8600 GTS, AMD Athlon 64 x2 Dual Core processor 3800+ 2010 MHz, ASUS M2N- E SLI, 2 db 1 GB- os Kingston RAM, Chieftec 450 W, 250 GB Sata winyó.

1. Ezzel a géppel már lehet Vistára váltani vagy nem érdemes még?

2. A boltban, mikor vettem a gépet, azt mondták, hogy ehhez nagy táp kell, de a haverom azt mondta, hogy ez csak parasztvakítás. Ebből melyik az igaz?

3. Call of Duty 2 nevű játékban kicsit érdekesek a dolgok. Mikor belépek, menü az jó, de ha elkezdek játszani tiszta fehérség jön be. Csak a célkereszt és a térkép látszik. Hogy lehetne megoldani a problémát, mivel a többi játékokban semmi gond nincsen? (Oblivion, GTR 2, Call of Juarez, Company of Heroes stb. stb.)

4. Mennyi a legtöbb magos proci, mert a haverom látott 87 magosat és ezt eléggé kétségbe vonom?

5. Régi gépem winyója IDE csatlakozós, az új mint leírtam a SATA-s. Na mármost, a régi gépemen vannak a zenéim és más egyéb cuccaim. Hogy tudnám legegyszerűbben áthordozgatni a cuccaimat, mert a régi gépemben csak DVD olvasó van. Az új DVD íróm is SATA-s. Szóval ezt nemtom megoldani, mert semmi kedvem pendriveon 30 GB zenét és még nemtom mennyi filmet és játékot áthordozgatni.

u.i.: Nagyon jó az újság!!! Rendszeresen olvasom és PCGO- t is látogatom minden nap! Ha lehetséges, kérem e-mailben válaszoljanak! Köszönöm szépen, hogy végig hallgattak (akarom mondani olvastak) és válaszolnak(remélem).
Köszönettel: Viktor

Kedves Viktor!
Kérdéseidre sorban válaszolok.
1. A 2GB RAM, és a gyors HDD miatt szerintem érdemes kipróbálni. Tetszésindex függvényében akár át is lehet állni teljesen, de azt érdemes észben tartani, hogy Vista alá a mai hardverek támogatottsága (driverek) még nem mindig zökkenőmentes.

2. A fenti konfighoz a 450-es Chieftec szerintem elégséges.

3. Ezt passzolom, talán egy driver-frissítés segíthet.

4. A Sun jelentett be nemrég Niagara-2 néven egy nyolcmagos CPU-t, de ez a párhuzamos adatfeldolgozásra van kitalálva, tehát a hagyományos desktop CPU-khoz nem sok köze van. (Az Intel valóban csinált egy 80 magos procit – 07/04-es számban írtunk róla – de ez nem kerül kereskedelmi forgalomba, csak kutatási célokat szolgál. – Joc)

5. A gyártó honlapjának tanúsága szerint az M2N-E SLI alaplapon van még IDE-csatlakozó. A teendő: gép kikapcsolása és áramtalanítása után a régi HDD-t nyugodtan be lehet kötni az alaplapra (a tápellátásáról se feledkezzünk meg!). A bootolási sorrendet érdemes a BIOS-ban ellenőrizni még a POST képernyő megjelenésekor (hogy biztos a SATA-s egységről induljon szeretett Windowsunk), majd az oprendszer betöltődése után a régi HDD-nek kutya kötelessége megjelenni új meghajtóként a Windows intézőben.

VGA, TÁP, PROCI

Hello PC Guru Team!
Lenne egy pár kérdésem hardware ügyben. Először is a konfigom: MSI K8T Neo,Athlon 64 proc. 3000+ socket 754, 2x512MB RAM DDR400, Radeon 9600Pro AGP256MB, 120 GB vinyó, DVD-RW LG, 350 Mercury táp.

1. Le szeretném cserélni a grafikus kártyámat. Egy Radeon X1950Pro-ra gondoltam, úgy tudom ez a legerősebb AGP-s kártya a piacon (alaplapot nem szeretnék cserélni). Jó ez így vagy inkább vmi mást ajánlanátok? Hallottam még egy DX10-es AGP-s Radeon 2600Pro-ról is, érdemes lenne várnom rá?

2. A procihűtőm hangja így lassan 2 év után olyan, mint egy porszívóé, cserélni szeretném, mert ha még sokáig fogom hallgatni, esküszöm diliházban végzem. Ezen a téren viszont még bizonytalanabb vagyok, mint az előzőben. Húzni is szeretném majd a későbbiekben. Néztem a Thermaltake Tower112-t, de azt mondják, hogy nem is olyan jó a méretei ellenére.

3. A Mercury tápomról mi a véleményetek? Bírni fogja az új grafikus kártyát (nagyon nem lenne ínyemre ezt is cserélni)? És a procihúzást? Nagyon megköszönném válaszaitokat, mivel pokoli sokáig tartott leírnom eme levelet magyar billentyűzeten (én a szlovákhoz vagyok szokva –mert Szlovákiában élek – azon meg nincs ö,ő,ü meg ű). Üdv: Zolee
Ul. Jó az újság meg a PGO is!

Kedves Zolee!
1. Az X1950Pro szerintem nagyon jó AGP-s alternatíva.

2. Az én favoritom most a Cooler Master Hyper TX. Kellemes méretű, kellemes árú (5500 HUF), kellemes teljesítményű cucc.

3. A Mercury tápról lesújtó véleménnyel vagyok, mielőbbi cserére javaslom. Lehetőség szerint (jövőre való tekintettel) legalább egy 400-450W-os minőségi tápot érdemel a géped (ThermalTake, Chieftec, Sirtec, Antec, Enermax, CoolerMaster).
Ui. Utólag is nagyon köszönöm, hogy mégis ékezettel írtál, a nehézségek ellenére! (Valószínűleg a korrnéni is hálás lesz, ékezeteket pötyögni az sms stílusban írt levelekbe, nem tartozik a világ legszórakoztatóbb elfoglaltságai közé... – Joc) (Igen, igen, hálás köszönet és sok puszi! – korrnéni)

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

100% CPU HASZNÁLAT

Hello PC Guru Team!

Lenne egy nagy problémám: reggel a gépem első bekapcsolásakor lassan tölt be az XP,és mikor megvárom míg teljesen betölt, akkor a feladatkezelőben 100% processzorhasználatot jelez a Windows. Ekkor muszáj RESET-et nyomnom, és ezután kb. 20-30 percig megy rendesen ahogy kell, majd megint 100%-on dolgozik a gép. A második RESET után viszont már addig megy rendesen, amíg ki nem kapcsolom, tehát minden oké.

Volt formattálás, kétfajta XP frissítésekkel, ata kábelcsere, memóriacsere, mégsem jó. Mellékelek egy képet, amiről én azt szűröm le, hogy semmilyen folyamat nem dolgoztatja meg a procit. Kaptam már javaslatot, de egyik sem jött be, ti vagytok az utolsó reményem. ha ti sem tudjátok mi a baja, akkor nem tudom mi lesz...

Várom a válaszotokat, ha valami egyéb infó még kell, szóljatok és pótolom.

Üdv: M.

Kedves M.!

A leírt tünetek alapján én inkább szoftveroldalon keresném a helyedben a probléma forrását. Az általad mellékelt TuneUp Process Manager ábra sajnos megtévesztő, mert az eddigi tapasztalataim szerint nem sűrűn fordul elő, hogy az ábrán is látható processzek mind 0 százalékkal lennének jelen a processzor terhelésében. Javaslom, próbálkozz meg a jó öreg Feladatkezelővel is, és meg vagyok győződve arról, hogy valós számokat fogsz kapni.

Mint látom, Kaspersky Anti-Virus a vírusgátad, ami egy remek program, de itt valami más lehet a bajok forrása, nem vírus, hanem más típusú kártevő. Próbálj ki néhány jobb kémprogram-keresőt is (AdAware, SpyBot stb.), és szerintem találni fogsz pár nem várt vendéget is a gépedben...

ÚJRATELEPÍTÉS

A problémám a következő lenne: nemrég volt a Windows XP újratelepítés, letöröltem teljesen, amit kellett, vagyis az E meghajtót. Azután természetesen már nem indultak a másik meghajtón (F-en) lévő játékok, úgyhogy szépen sorjában a jobb gomb; törlés gombbal eltávolítottam mindet (máshogy tényleg nem tudtam törölni őket, az uninstallálójuk nem működött, és a programok telepítése/törlésében sem voltak már benne). A gond az, hogy mikor újratelepítettem ezeket a játékokat, nem működtek; feltelepülni még feltelepülnek, de amikor elindítanám őket a következő üzenet jön ki: hiányzik egy szükséges dll. fájl. Kérlek, segítsetek, hogy mi a megoldás, mert eredeti, tízezer forintért megvásárolt játékaim nem működnek (pl. Age of Empires 3, Medieval 2 stb). A többi játék, ami nem volt fent a Windows-újratelepítés pillanatában, működik.

Remélem, segítetek, válaszotokat előre is köszönöm! Dani

Kedves Dani!

Van egy olyan érzésem, hogy nem tökéletesen végezted az XP és a felesleges fájlok újratelepítés előtti eltakarítását. Sokat segítene, ha megírnád, milyen meghajtóid vannak, és azoknak mi a szerepe. Így látatlanban ugyanis – bár lehet, hogy tévedek – azt feltételezem, hogy a C: meghajtón maradtak a régebbi Windowsod Registry fájljai és az újratelepített Windows XP is ezeket használja.

A gondot az jelenti, hogy az újratelepítés után a rendszer nem tudja eldönteni, melyik útvonalon fogja megtalálni az indítandó játékokat. A feltételezésemet alátámasztani látszik az a megjegyzésed, hogy a csak később telepített játékok működnek.

Elvileg kétféle megoldás ajánlható. Az egyik sok kézimunkával jár és emellett tudni kéne a Registry és a játékok rejtett trükkjeit, ezért nem valószínű, hogy sikerrel járnál vele. Ez a korábban használt játékok átmeneti uninstallását jelentené, majd a Registry kiszemetelését. Rabszolgamunka, ezért nem is nagyon ajánlom. Vannak programok, amelyek azt ígérik, hogy segítenek kiszemetelni a Registryt, de ezek sem mindenhatók. Marad tehát a második módszer.

A második módszer abból állna, hogy a rendszerpartíciót is törlöd, ahol a Windows könyvtára és a Program Files könyvtár található, és természetesen a Registry eldugott fájljai. Az új partíció(k) kialakítása után visszarakhatod a Windows a javító- és szervizcsomagjaival, a géphez tartozó driver progikat és egyéb (például Office, CD író, ilyen-olyan player, tűzfal és antivírus stb. programjaidat. Majd végül jöhetnek kedvenc megvásárolt játékaid, amelyek így már rendben telepedni fognak.

Összefoglalva, ha a Windows újratelepítését úgy végzi az ember, hogy a régi rendszerpartícióra ülteti rá, akkor csak növeli a káoszt és a felesleges fájlok és Registry bejegyzések számát. Ezért kell(ene) előtte alaposan kiszemetelni, vagy az érintett partíció(ka)t törölni, majd újra létrehozni.

Azért még megadok egy linket, ahol találsz egy ígéretes progit és részletes angol nyelvű leírást róla, képekkel:

http://www.wisecleaner.com/

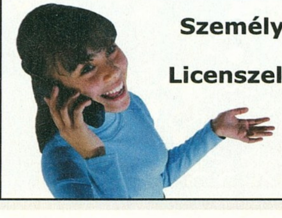
Itt pedig a letölthető változatot találod:

http://www.wisecleaner.com/soft/WRCSetup.exe

A hozzá tartozó magyarítás:

http://www.wisecleaner.com/soft/wdc/Magyar.ini

Ezt be kell másolni a progi Language könyvtárába, és az Option/Language menüparancson keresztül magyar nyelvre válthatsz.


Személyesen a szoftverekről!
Licenszelés, frissítés, migráció.
SZOFTVERVONAL:
321-0335/21

szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: info@SzoftverABC.hu
Web: http://www.SzoftverABC.hu

OLLA, OLVASÓK!

Mi tagadás, alaposan ránk rottyantottak az égiek az idei nyáron, nemsokára a főváros lakosságának jelentős része a szökőkutakba költözik, a Balatonnál perceket kell sorban állni, hogy az ember a víz közelébe juthasson, és lassacskán őrző-védő cégek kísérik majd a Mirelit áruszállítókat és egyéb hűtőkocsikat, mert ideálisabb célpontot jelentenek a pénzszállító autóknál is. Arról nem is beszélve, hogy én meg békésen jövök haza a kellemesen langyos Itáliából, erre a határ közelében azt veszem észre, hogy teljesen váratlanul, ugyanakkor alaposan fejbe kólint a 44 fok. Ha nem 12 óra vezetés lett volna mögöttem, esetleg vissza is fordulok. A tomboló nyár ellenére meglehetősen sokan ragadtatok billentyűzetet, a 40 fokos kánikula közepette jó sok munkát okozva ezzel frissen kipihent fejemnek (kár volt elárulnom ezt a nyaralás dolgot), olyannyira, hogy még Bate is úgy gondolta, ideje kissé jobban foglalkoztatnia. Bár ő azt mondja, a nép és a beérkezett levelek nyomására – szerintem csak engem szívat – emelte vissza 3 oldalra a levrovot. Azért Ti legalább örültök neki, remélem. Szóval hosszabb levrov, rengeteg téma (megvallom kissé féltem is, hogy a meleg okozta agylágyulás mellékhatásaként a DVD-n található fehér csík után most a lemezen körbefutó fehér keretre fogunk rámenni, vagy valami hasonlóan elmés témát találtok, de szerencsére sok érdekes iromány érkezett), élén természetesen az aktuális slágerrel, a több év szünet után visszatérő tábor kérdéskörével. Kezdjük is mindjárt ezzel.

GURU CAMP 2007

Kedves Guru!
Azt szeretném megkérdezni, hogy mennyibe kerül a tábor? Mert nem találtam sehol. Előre is kösz!
Márk

Az információ az előző számunk hirdetésében található, oda „rejtettük” el. Következő olvasónk meg is találta, szóval vonjuk össze a dolgot:

Sziasztok itt nézelődtem a LIVE-ban és megtetszett a tábor, na akkor belelapoztam a könyvbe és: ÁR:34 900Ft! Uhhh há mondom jó azér 1 hétre nem dobok ki 35 ezret, inkább előfizetek a PC Gurura,. Egyébként meg nem elég hogy 35 ezer még vinnem is kell gépet, há nem tudtok adni 1et?
üdv. Alex UI.:Nagyon fasza a Live TV remélem lesz többször is! Így tovább! :)

Szóval a közel 35 guriga valóban nem kevés pénz, ám azt azért ne felejtsük el, hogy ez az összeg mindent tartalmaz, az utazástól az ellátáson át az összes programmal bezárólag. És program az lesz dögivel, higgyétek el. De ez már a következő levél témája:

Helló Guruteam(és Zak)!
LEHET, hogy elmegyek a gurutáborba. Erről lenne néhány kérdésem.:
1. Milyen a szállás, milyen a védelem? **(A szállásról én nem sokat tudok egyelőre, de próbálok valami infót szerezni.) A védelem önkiszolgáló, ugyanakkor erős lesz, hiszen a gangek sosem a nyuszómuszós anyámasszony-katonákról voltak híresek... aki ezt most nem érti, nem nézte meg az előző DVD-t alaposan... GTA4 hangulat, gettókörnyezet, dereng már?)**
2. Vállaltok felelősséget a gépek iránt? **(Nem, biztosítással még nem foglalkozunk, de majd felvetem a managementnek [annyira bájos a helyesírás-ellenőrzőm, ezt a szót magnéziacementre próbálta javítani, hehe] az ötletet, jó pénz, csak kissé macerás, felügyelet, miegymás.)**
3. Van ott helyi hálózat? **(Építünk.)**
4. Ti is ott lesztek? **(Naná! Ez egy remek alkalom lesz, hogy találkozzatok a Guru Team tagjaival, és még Flatline-ról is lehull a lepel [már nem úgy... illetve lehet hogy éjszaka úgy is, de az már erősen privát kategória {paparazzo képeket a** levrov@pcguru.hu **címre várok a tábor után /milyen zárójel-formátum létezik még?/}] , sőt én is.... elmennék, de sajna nem tudok, viszont a többiek szinte mind ott lesznek).**
5. Az lesz csak a program, amit leírok vagy lesz más is? **(Dehogy, megszámlálhatatlan más program, rendezvény(!) és esemény tarkítja majd azt a pár napot, én különösen az egymás szívatására irányuló FUN kategóriától várok sokat.)**

SZOCIOLÓGIAI KUTATÁSOK KIMUTATTÁK, HOGY MINDEN EMBER SZEMÉLYISÉGE EGY KÉPREGÉNYFIGURÁN ALAPUL. LÁSSUK NÉHÁNY MINTÁT A GURU TAGJAI KAPCSÁN:

6. Házak vagy sátorok lesznek?Hányan leszünk egyben? **(Nem, erre még mindig nem tudom a választ, de semmiképpen sem sátrak lesznek [azokban egyébként gondolom nagyon hatékonyan lehetne hálózatot építeni].)**
7. Milyen nyeremények lesznek? **(2 hetes amerikai körutazás, Audi TT és egy új építésű családi ház.... na ezek biztosan nem lesznek, de sok szép, okos és játékosok számára hasznos dolog előfordul majd. Több dologról tárgyalunk még szponzorokkal, de egyvalami tutibiztosan lesz: sok-sok játékprogram.)**
8. Mit kapok, ha hozok olyan haverokat, akik nem is olvassák a Gurut? **(Egy nagy zakót tőlük, mivel nyilván nem érdeklik őket a játékprogramok)**
9. Milyen lesz a kaja? **(Finom! [ugye tudod, hogy ez marhára szubjektív kategória?])**
10. Milyen gépet hozzak? Rendeset vagy laptopot? **(Amilyen tetszik.)**
Milyen lesz az áramellátás? **(Reményeink szerint stabil.)**
11. Milyen strandra megyünk? **(Mindenképpen balatonira, képzeld el, mennyire logikátlan lenne Balatonalmádiból minden nap átbuszozni a Velencei-tóhoz.)**
12. Budapesten honnan indul a busz? **(Csodás szerkesztőségünk elől, a belvárosi Kéthly Anna tér 1-ről startoltok majd.)**
13. Milyen és hány busz lesz? **(Hát honnan tudjam, milyen buszok lesznek, nyilván a jelentkezők számának függvényében bérelünk majd 5-10 darabot. De tudod mit, erre ráállítom a Sasát, kíváncsi vagyok, ki tudja-e deríteni, milyen márkájú buszok jönnek majd... ha sikerül, kiíratom a honlapra.)**
14. Meddig lehet jelentkezni? **(Momentán még lehet, szerintem egy héttel az indulás előttig, de nem érdemes az utolsó pillanatra hagyni, mivel a férőhely sem végtelen.)**
15. Hány tag van a Guruban? **(Na ez most jó kis keresztkérdés, majd megpróbálom összeszámolni a jövő hónapra. Viszont innentől már a kérdéseknek nem sok közük van a táborhoz, és már úgyis jó hosszú lett ez a levél, szóval adjunk helyet másoknak is.)**
Nagy rajongótok:
Schlay georgij (ismertebb nevén Sly Geo, Geo, Slyer) **(Oh tényleg, ezek mennyivel ismertebb nevek...)**
Ui.: Küldjetek már egy képet Flatline-ról.

Na az utóirat pedig már lassan meghaladott lesz, hiszen a táborban mindenki találkozhat Flatline-nal személyesen (és ne feledjétek a paparazzi képeket). No, azt hiszem a tábor kérdését alaposan körbejártuk, térjünk át a másik slágertémára, a teljes játék-mizéria kérdésére.

Bizonyíték, nem ígéret!

Üdvözlöm a Guru Teamet, szevasz Zak!
Csak rászántam magam a levélírásra; abban a helyzetben, ami most van, kötelességemnek éreztem! **(Hú de komoly a felütés, aztán mégis a szokásos „jó a lap, tetszenek a teljes játékok, frankó a Live, a táborba megyünk majd" és társai jöttek, ezt most ugorjuk.)**
De az, ami az elmúlt 3-4 hónapban ment... Valamikor év elején olvastam nagy A/3as hirdetést **(hmm, az az Audi lesz, az újság ugyanis csak A/4-es, hacsak Gaben nem csinált kihajtogatható poszter-hirdetést)**: A GURU 2007-es teljes játékai: Doom III, CoD, GUN.. És ennél csak jobb teljes játékaink lesznek!....nos, igen. A GUN és a GTR körüli botrány. Nem tudom, lehet, hogy csak én vagyok így vele, de engem nagyon felhúzott a dolog! Ha nem tudjátok teljesíteni, miért ígértétek +? **(Nyilván akkor még úgy hittük, hogy nem lesz gond a játékokkal, mivel nekünk is megígérték a cégek... Csak sajnos sok esetben a terjesztésért felelős forgalmazó, még inkább a kiadó nincs tisztában a lemezmelléklet minden tényezőjével, és az utolsó pillanatban a cucc helyett jön a pánik meg a bocsánatkérő levélke, nekünk meg marad a magyarázkodás.)** Ne kelljen csalódni bennetek! **(Hidd el, mi jobban bosszankodunk egy ilyen ügy kapcsán.)** Ha lehet, oldjátok+, hogy még általatok Gunozhassunk, ill. GTRezhessünk! **(Gun ügyben legalább küzdenek, de egyelőre még a fejlesztők sem tudták megoldani a dolgot [ennek okairól majd egy Live adásban mesél nektek valamelyik szerkesztő], a GTR viszont még annál is problémásabb sajnos.)**
Na, csá! Göndi
Ui. Milyen volt Olaszország?

Most rutinból majdnem leírtam, hogy meleg, de aztán ránéztem a hőmérőre, szóval maradjunk abban, hogy kellemes. Iszonyat pancsolás (nem egyedül, hehe), a legszorosabban vett passzív pihenés (értsd egész nap döglés a napon, aminek eredményeként néhány árnyalattal sötétebb tónusban tértem haza) és állandó gasztronómiai orgia jellemezte. Volt a parton egy nagyon laza arc, aki kókuszt (antiutazók kedvéért: nem reszelék formájában) árult, és olyan jópofán kürtölte világgá szándékát, hogy azonnal felvettem csengőhangnak: HELLLO, COCO-BELLLOOOOO! Viszont lehet, hogy Olaszország a pizza és a tiramisu őshazája, de a kinti verziók semmivel sem jobbak az itthoniaknál, sőt (bár ezt már Bécsben megtanultam a Bécsi szelet esetében, ami Pesten messze jobb, ha az ember tudja, hol kell enni). Viszont fagyiban verhetetlenek. Ja és belefért még egy feledhetetlen San Marinó-i kitérő, ami nagyon vicces hely, mivel az ember felkanyarog egy szerpentinen a hegy tetején épült ősi, szövevényes, szűk, sikátoros, hatalmas falakkal védett városkába, ám ott az ilyenkor megszokott szerény, kis túlzással „remeték által lakott néhány ház és templom" jellegű hely helyett világmárkákkal teletömött üzletsort talál). Na most annyit gépeltem, hogy a következő levélhez nem is fűznék kommentárt, álljon csak itt tanulságul:

Garanciavállalás

Szia Zak!
A címben említett levelet Anonymus olvasótárs írta. Nos erre szeretném közreadni a következő

történetet: benyaltam a mézes madzagot, és idén előfizettem 'A' PC GURU-ra. Nagy kedvezmény, fél ár, ajándék... stb. Befizettem, és annak rendje módja szerint megérkezett az első szám. Azután a második... Na az nem! Vártam. Türelmesen. Idegesen. Mérgesen. Elmentem a M.Kir. Postára és szerényen érdeklődtem. Nem tudtak róla, megkérdezték, hogy biztos, hogy megrendeltem? És biztos, hogy már megjelent? Majd felírták a telszámom, mert pont nem volt bent az ügyintéző. Kettő nap múlva visszamentem (szerényen), gondoltam csak van már az az ügyintéző. Nem volt. De megkérdezték, hogy biztosan nem kaptam e meg az újságot? Illetve biztos, hogy már meg kellett, hogy jelenjen? (Szerényen) megjegyeztem, hogy még nem kaptam meg ill., ha a hölgy hátrafordul, akkor a polc tetején ott virít az aktuális szám, tehát megjelent. Azt tanácsolta, hogy akkor vegyek egyet. Nem tettem meg, ellenben ismét felírattam a telszámom és még tájékoztattam, hogy néhány nap múlva, már a következő szám érkezik. Ennek három hónapja, de még nem hívtak vissza. Happy End! Másnap – lesz, ami lesz – felhívtam a Vogel Burdát. A hölgynek előadtam a panaszom, ő felírta az ügyfélkódom, ELNÉZÉST KÉRT! és küldött egy másik példányt, tokkal, vonóval DVD-vel. Biztosított, hogy majd ők ki fogják deríteni, miért nem kaptam meg a lapot, és tájékoztatott, hogy a következő szám technikai okok miatt egy héttel később jelenik meg. (a srácok biztos nem adták le időben a cikkeiket). Tehát nyugodtan előfizethetsz, meg fogod kapni az újságot. (Szerintem) Még azt feltétlenül megjegyezném, hogy nem a kézbesítő kezén tűnik el az ilyesmi, mivel az szinte napi kapcsolatban van ügyfelekkel.
Az újság jó!!! (Már amelyik megérkezik.)
Üdv: Borga

Ezt mondom már mióta, ha gond van, tessék jelezni, nagyon szimpatikus lánykákat tartunk, akik ezért vannak, hogy segítsenek (mármint ilyen terjesztési ügyekben!). Na most akkor egy kis könnyed izé, de csak mert rövid lesz:

IZÉ

Fúll reszpekt Zak!
Figyu, az én anyám bátyjának a keresztapjának a lányának a nővérének a vőlegénye, akinek a nővére a lánya a keresztapjának a húga menye, és még ennek az unokatestvérének a mostoha lányának nővérének a nagybátyja. Na az nekem kicsoda? Vagy csak hívjam Izének???
Dante

Egy pillanatra majdnem benyaltam, és rávágtam, hogy „a rokonod", de nem, hiszen szerepel ott egy vőlegény is a képletben, szóval a helyes megoldás: „a leendő rokonod". Mit nyertem?

NÉVHÁBORÚ

Csáó!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a Heroes 5 elindul-e 2,6 Ghz-es Celeron procin, mert a játékhoz Athlon proci kell (a leírás szerint)?
marc1

Csak tudnám, mit keres ez a levél itt (mentoov@pcguru.hu), **de ha már így alakult: a leírásban feltehetőleg az szerepel (vagy legalábbis annak kellene), hogy Athlon vagy azzal egyenértékű processzor kell neki, szóval ha a sebesség elég, akkor Celeronnal is vinnie kell (még az ősidőkben voltak kompatibilitási problémák a két gyártó között, de akkor is éppen visszafelé, az AMD okozhatott meglepetéseket).**

SZERVERKÉRDÉS

Welcome PC Guru team!
A levrov sorai között gyakran olvasom, hogy WoW fanok vagytok (sajnálom a kivételeket), és arra lennék kíváncsi hogy melyik szerveren tolják a Gurusok **(majdnem ilyen gyakran le is írjuk, melyik szerveren)**, melyik szerveren irtjátok az Alliance-os férgeket. **(HOGY MI?! HÖRRR! Hibáztál, barátom [szerintem kitalálod, miben]! Nyissz! Mára vége a WoW témájú leveleknek)**
[...]
Scarlat

Folytassuk ismét egy mostanában visszatérő, „kedvenc" témával, következzen Bate kálváriájának újabb fejezete:

BATE, AKI TÖRTET

Szeva Zwack!
Észrevettétek hogy Gömbi világhatalmi törekvései után a szerkesztőségből más is megpróbálja véghezvinni mindezt? Bipe kezdetben csak a külvilág rovatot vezeti, utána később szerkesztő lesz, most pedig mindezek mellett még cikkíró is a játékértékeléseknél. Mi lesz a következő lépés? Ő vezeti majd az összes létező rovatot, a levrovot is beleértve, majd végül az újságot is kisajátítja magának, és a kockás fülű nyúllal az oldalán fog uralkodni a világ felett? Bele sem merek gondolni ebbe a kínkeserves jövőbe, úgyhogy inkább rátok hagyom az elmélkedést. **(Elmélkedjünk hát: bár valóban felfedezhető egy tendencia, miszerint Bate egyre nagyobb szeletet hasít ki magának a tutiból, alapvetően rosszul látjátok a helyzetet. Ő mindezt nem önszántából, pláne jókedvéből teszi, hiszen a kis „vidéki" rovatvezetőt a határmezsgyéről azonnal belevágtuk a mély víz kellős közepébe, és azóta is egyre nagyobb súlyokat kötözünk a lábára [miközben persze drukkolunk, hogy helyt álljon], és egyfolytában osztjuk is szegényt. Elég, ha megnézitek bármelyik Podcastet vagy Live adást, szinte mindig megemlékezünk róla valamilyen formában, állandóan „dicsérjük" játékokhoz kötődő kvalitásait [mondjuk én sem szoktam túlzottan kímélni eme becses oldalakon]. Na, megnyugodtatok?).**
Viszont mellékletként csatoltam egy mérgezett bonbont Bipének, mert ugyebár semmi sincs csak úgy ingyen manapság, és legalább tőlem kivételesen nem nyakleprát kap, arra már úgyis immúnis, és még az is lehet hogy bevágódok nála ha világuralomra tud törni. Ha már itt vagyok, akkor bele is kötök egy kicsit a legutóbbi külvilág rovatába, számomra teljességgel érthetetlen, hogy miért kellett annyira túlpontozni a Pókember harmadik részét, tőlem 1 maximum 2 pontot kapott volna, de mivel áldott jó szívem van ezért inkább 1-et. A másik ilyen húzása pedig a Szellemlovas volt, ami szintén túl lett értékelve, hiszen ebben az esetben az 1 pont is túlzásnak tekinthető, nem is tudom hogy eshetett meg rajta a szíve, amikor egyértelműen ennek kellett volna lennie az első filmnek ami kereken 0 egész pontot szerez az elérhető 5-ből, mintha csak Uwe Boll rendezte volna. Na ennyi lenne mára, remélem sikerül végrehajtanotok egy puccsot az újságnál és megakadályozni ezt az egyeduralmi kísérletet.
Találkozunk a pokolban, Shen.

Te Bate, állandóan ilyen hozzászólások eszik a helyet a Levrovban, lassan időszerű lenne a képregény rovat helyett inkább egy olyan oldalt csinálnod, ahol a filmkritikáidat véded meg a népharaggal szemben (*Hogy ezzel is újabb népharagot indítsak...? Ááááánem! - Bate*).

NARNIA

Szia Zak!
Én egy vicces de visszatérő hibát fedeztem fel az új Guruban. A Spiderman 3 cikknél Chronicles of Narnia van kiírva felül abban a sorban, ahol a nevének kellene lenni. Ez azért visszatérő baki, mert a 2006.10. Guruban is ugyanilyen hiba volt. Legközelebb légyszi figyeljetek oda jobban!
Kösz: Vajda Bálint

Bár ezzel a kérdéssel már foglalkoztunk, mégis mindig van valaki, akinek csípi a szemét. Rendben van, Riccótól és Gabentől jelentős összegű büntetéseket vontunk le, a címedet pedig továbbítottuk a számukra. Sok sikert. (Na megint egy laza fickó jön, már most felhívom a figyelmet az utóiratra.)

A KARAKTERSZÁMLÁLÓ

Hali Levrov!A GTA-SA tesztjében azt írtátok, hogy 36 000 szó található benne ami 2x annyi, mint az E3 leírása, én megszámoltam az egészet képaláírással, mellékhírrel, mindennel és ez 16 224 szó 2 nap kellet a megfejtéshez. **(Huh, hát mivel nincs most előttem az ominózus szám, nem tudom, mit mondjak... max az jut eszembe, hogy esetleg két részletben ment le, és csak a felét számoltad meg.)** Küldenétek nekem 2003.11, a 2004.2, a 2006.6, a 2005.6, a 2005.3, a 2004.13, a 2004.11 számoból, amelyik megvan, mert nektek porfogó, nekem meg kincs? Hello - Jáni

Mivel nem voltam biztos benne, inkább megkérdeztem a gazdasági osztályról valakit, hogy a régebbi számokat tényleg csak porfogónak tartjuk-e, de határozottan rázta a fejét, és valami eladást meg profitot meg nyereséges működés szavakat emlegetett közben. Szóval azt hiszem, ez nem lesz ilyen egyszerű. Viszont a legjobb a 2. utóirat volt (az első arról szólt, hogy ne tegyem be a levelet, hopp), miszerint: ui.2 csak akkor küld ha nem kell kifizetnem a postaköltséget – **hát nem semmi egy figura.**

Húha, elszaladt ez a három oldal is gyorsan, így már nem maradt hely annak kifejtésére, hogy ki mikor és hogyan válaszol a beküldött levelekre, ezt majd a jövő hónapban fejtegetjük. Addig is készüljetek a táborra (Flatline paparazzi!), aki még nem tette meg, jelentkezzen. Augusztusban még egyszer találkozunk, közvetlenül a tábor után. Sziasztok.
Zak (levrov@pcguru.hu)

GURU CAMP

UTOLSÓ HELYEK!

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ÉS JELENTKEZÉS A WWW.PCGURU.HU/TABOR2007

A TÁBOROZÁS MÁR SOSE LESZ AZ AMI VOLT!

HELYSZÍN: SÁRRÉTI IFJÚSÁGI TÁBOR - BALATONALMÁDI
INDULÁS: 2007.AUGUSZTUS 18. (SZOMBAT)
ÉRKEZÉS: 2007.AUGUSZTUS 25. (SZOMBAT)

UTAZÁS BUSSZAL ODA-VISSZA BUDAPESTRŐL.

ÁR: 34 900 FT , TARTALMAZZA A SZÁLLÁS, TELJES ELLÁTÁS, TELJES UTAZÁS, STRAND BELÉPŐK ÉS ESTI PROGRAMOK ÁRÁT.

TERVEZETT PROGRAMOK:

PC GURU TÁBORI LAN SOROZAT NYEREMÉNYEKKEL

MOZIVETÍTÉS A FILMBEN JÁTSZÓ SZÍNÉSZEK VENDÉGSZEREPLÉSÉVEL

TUDJ MEG MINDENT A JÁTÉKKÉSZÍTÉSRŐL: BESZÉLGETÉS EGY JÁTÉKFEJLESZTŐ CÉG KÉPVISELŐJÉVEL

SPORTESEMÉNYEK AZOKNAK, AKIK IGÉNYLIK

TALÁLKOZZ VÉGRE FLATLINE KOLLEGÁNKKAL

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ÉS JELENTKEZÉS A WWW.PCGURU.HU/TABOR2007 LINKEN VAGY TELEFONON A 888 34 71-ES KÖZPONTI SZÁMON

SAJÁT SZÁMÍTÓGÉP HOZHATÓ, HÁLÓZATI ESZKÖZÖK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK, HOGY A SZOBÁKAT ÖSSZEKÖSSÜK. KÖZÖS HASZNÁLATRA GÉPEK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK.

EGYÜTTMŰKÖDŐ PARTNERÜNK: D-Link Building Networks for People

A Fantasztikus Négyes és az Ezüst Utazó

írta · Bate

Hossza ▪ 92 perc
Rendezte ▪ Tim Story
Szereplők ▪ Chris Evans, Ioan Gruffud, Jessica Alba, Michael Chiklis

PC Guru Index:

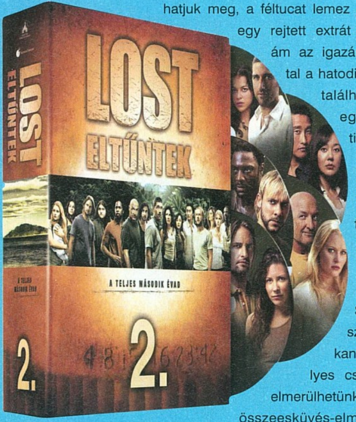
01.05

Két hónappal ezelőtt még bizakodóan tekintettünk a film elébe a PC Guru Live adásában, ám hiába ítéltük úgy, hogy az igencsak gyengécske Fantasztikus Négyes folytatása érdemes a megtekintésre (mindezt a bemutató alapján gondoltuk), sajnos igen nagyot tévedtünk. Amit kapunk, az nem hogy jobb, mint a csapnivaló első rész, hanem sokkalta rosszabb, pedig nem gondoltuk volna, hogy az elődnél (vagy ha már itt tartunk, a Macskanőnél) lehet gyengébb adaptációt készíteni. A film alkotói persze rácáfoltak erre, mit sem tanultak az elmúlt évek során, egy fikarcnyit sem foglakoztak a világszerte megfogalmazott negatív kritikákkal, ott folytatták, ahol abbahagyták. A stáb fő összetétele nem változott: a rendező ismét az Uwe Boll-i mélységeket kapargató Tim Story, a színészek is maradtak a régiek, s bizony az ő tehetségük ugyanúgy rejtve marad, mint a legutóbbi alkalommal. Az Ezüst Utazóval felturbózott második rész hordozza ugyanazon gyermekbetegségeket, mint elődje, ráadásként sokkal unalmasabb annál. Az egész alkotásban egy perc feszültség sincsen, a karakterek mellőznek mindenféle szimpátiát. A kétdimenziós figurák már-már bántóan nevetségesek, egyértelműen a szájukba adott dialógusok és a közöttük feszülő irgalmatlanul gyenge összetűzések miatt. Hiába adott egy több száz részt megért képregény alapnak, hiába van itt négy „fantasztikus" karakter, a rendező nem tud mit kezdeni velük. A mozi egyetlen értékelhető momentuma a Fáklya és az Ezüst Utazó között lezajló üldözés, azonban ezt már a trailerben is láthattuk, így ezért kár elfáradni a filmszínházakba. Pedig rengeteg potencia rejlik a történetben, hiszen a Marvel Univerzum egyik legnagyobb nemezisét, Galactust is belecsempészik a történetbe. Ám látványos szekvenciák, és feszültség helyett burleszkbe illő jeleneteket kapunk, akciót szinte semmit. Adott közel másfél óra, de egy valamire való bunyó nem került a moziba: egyetlen csatát láthatunk a négy képességet összegyűjtő Fáklya és a visszatérő Fátum Doktor között, s ezzel ki is fulladt a viadalok száma (hacsak nem számoljuk a London Eye mellett játszódó részt, ahol megtekinthetjük minden idők legszánalmasabb mentőjelenetét). Még a más munkák esetében látványosra sikeredő végkifejlet is nevetséges, bármely olvasónk eredetibb momentumot álmodott volna a vászonra. Mondhatnám, hogy talán a rajongók élvezni fogják, de hazudnék, hiszen talán ők járnak a legrosszabbul, miközben a valódi értékétől megfosztott adaptációt bámulják, elmerülnek a totális érthetetlenségben, hogy miként lehetett ilyen silány munkát a moziba engedni. Jó szívvel csak azoknak merjük ajánlani, akik valamiért beleszerelmesedtek az előző részbe, valószínűleg ezúttal sem éri őket komoly csalódás, mindenki más kerülje el, inkább nézzétek meg helyette ismét a Transformerst, igaz ugyan, hogy az sem az intelligenciájával nyűgöz le, de legalább van benne látvány, akció és még humor is.

Összegzés:
Aki tudni akarja, milyen amikor a celluloidra szemetet rögzítenek, az bátran válassza ezt a mozit, minden egyéb esetben messziről kerülendő.

LOST

Olvasóink közül már egész biztosan rengetegen túlvannak a harmadik évadon, ám bizonyosan akadnak olyanok, akik a szerkesztőséghez hasonlóan – mindig hangosan rárivallunk Chrisre, mikor ebben a témában nyitja szólásra a száját – már nagyon várják az elmúlt évek egyik leginnovatívabb sorozatának második szezonját, természetesen hazai kiadásban. Közel egy évet kellett várnunk, de augusztus végén érkezik az újabb huszonnégy epizód, megannyi felmerülő rejtéllyel, és talán néhány válasszal. A történetről kár is lenne szót ejteni, koncentráljunk inkább arra a szerencsés tényre, hogy a kivitelében kissé igénytelenre sikeredett első évad után most egy remek összeállítás érkezik. Nem csupán a menü esett át ráncfelvarráson, de ezúttal extrák is helyet kaptak a lemezeken. Négy korongon öt különböző epizód audiokommentárját találhatjuk meg, a féltucat lemez egyikén valahol egy rejtett extrát is fellelhetünk, ám az igazán ütős felhozatal a hatodik adathordozón található: werkfilm egy epizódról, tizennégy kimaradt jelenet, bakiparádé és meganynyi kisfilm. Láthatunk visszatekintéseket, felfedezhetjük a világot Sawyer szemszögéből, bekukkanthatunk a rejtélyes csapóajtó mögé, elmerülhetünk a titkokban és összeesküvés-elméletekben, az egyetlen kutya-túlélő megismeréséről nem is beszélve. A sorozaton túl tehát még számos nézni- és hallanivaló vár ránk, így a Lost második évadának személyében ismét egy igényes szériát köszönthetünk a piacon, amit vétek lenne kihagyni a gyűjtők számára.



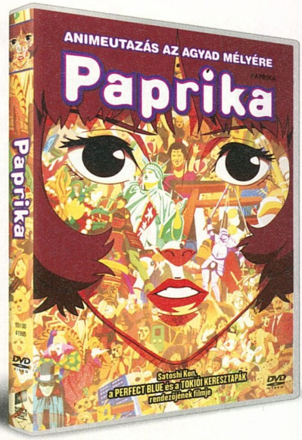
6 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Naveen Andrews, Emilie de Ravin, Matthew Fox, Jorge Garcia, Maggie Grace, Josh Holloway, Malcolm David Kelley, Daniel Dae Kim, Yoon-jin Kim, Evangeline Lilly, Dominic Monaghan, Terry O'Quinn, Harold Perrineau, Jr., Ian Somerhalder
Hang ▪ magyar, lengyel (szereo), angol (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, horvát, lengyel, portugál, román, szerb, szlovák, török
DVD Start ▪ Augusztus 29.

PC Guru Index:

05.05

Paprika

Legnagyobb megelégedésünkre nem csupán sorozatok érkeznek a hazai DVD piacra, de egyre több anime is napvilágot lát magyar kiadásban. A legújabb a felhozatalban annak a Satoshi Konnak a munkája, akinek a Perfect Blue-t és a Tokiói keresztapákat is köszönhetjük. A mester mostani alkotása műfaját tekintve thriller, és a középpontjában egy futurisztikus gépezet áll, amelynek speciális tulajdonsága, hogy a tudósok a segítségével nyomon követhetik a pácinesek álmait. Egy ilyen masina természetesen felkelti a gonosz elemek érdeklődését is, így hamar lába kél, s felkutatására egy dörzsölt detektív és egy zseniális pszichológus szövetkezik. A szórakoztatóan baljós történet mellé ezúttal szerencsére korrekt extra felhozatal is társul. Az első lemezen egy az alkotókkal rögzített audiokommentár várja az érdeklődőket, a másodikon pedig kisebb kiegészítéseket tekinthetünk meg. Az anyagok főleg a készítőkre koncentrálnak, így vár ránk egy kisfilm a két szellemi atyáról (Tsutsui és Kon) és gyermekükről (Paprika), elmerülhetünk az „álomban", és találhatunk még két további interjút, az egyiket a számítógépes animációk, a másikat a képzelet művészetének témájában. Elnézegettünk volna még számos más anyagot is, de nem húzzuk a szánkat, hiszen így is sokkal többet kapunk, mint a korábbi soványka kiadások esetében. Ajánljuk a műfaj szerelmeseinek, de az átlag mozibarátok sem csalódhatnak a Paprika különleges „ízében".



2 lemez
Rendező ▪ Satoshi Kon
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ japán, angol, német (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, dán, finn, görög, héber, hindi, holland, horvát, izlandi, lengyel, német, norvég, portugál, román, spanyol, svéd, szlovén, török
DVD Start ▪ Augusztus 21.

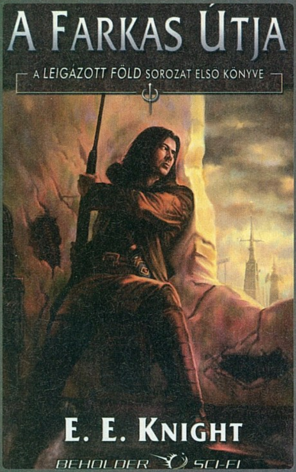
PC Guru Index:

05.05

írta · Bate

E. E. KNIGHT

A Farkas útja

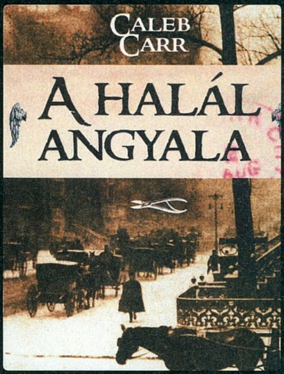


Augusztus havi harmadik ajánlónk szintén egy science-fiction regény, a Leigázott Föld sorozat első kötete, E. E. Knight tollából. Az időpont a nem is olyan távoli jövő (2065), a helyszín a Föld, amely egy idegen faj, a lélekszívó Kurianok rabigáját nyögi. Hősünk a fiatal David Valantine hadnagy, akinek életcélja, hogy bosszút álljon és megtisztítsa a bolygót a betolakodóktól. Célját a Föld visszaszerzéséért fáradhatatlan harcot vívó Farkasok között igyekszik elérni. Harcolni. Ölni. Túlélni - olvasható a regény hátsó borítóján, és ezzel sikerült is nagyban összefoglalni a cselekmény fő vonalát. Knight regénye az inváziós sci-fi jó hagyományait követve mutatja be a reménytelennek tetsző háborút, olykor-olykor ismert paneleket és fordulatokat építve a történetbe. A regény nem emeli új szintre a tudományos fantasztikum műfaját, de aki szereti a hősies történeteket, és még nem fáradt bele a különböző idegen fajok emberek ellen elkövetett atrocitásaiba, az nagy valószínűséggel ezúttal is jól fog szórakozni a nyitó regény lapjait forgatva.

Beholder kiadó
PC Guru Index:
03.05

CALEB CARR

A halál angyala



Könyvajánlónk eme darabja egy detektívregény, ám nem a megszokott, egy kézlegyintéssel elintézendő fajtából való, hanem igazi sajátos írás, méghozzá több szempontból is. Egyrészt, mivel a történet időpontja 1896, helyszíne New York, az esemény a város életének egy olyan periódusa, ami még csak nyomokban emlékeztet mai valójára: a közlekedés kezdetleges, semmi motorizáció, mocskos utcák, a mainál is sivárabb és veszélyesebb környékek, hátborzongató egyedekkel feltöltve. Másrészt itt a cselekmény, amely olyan nyomozást tár elénk, ami manapság kézenfekvőnek tetszik, de az adott időszakban a normáktól igencsak eltérőnek számított. Olyan világ ez, ahol az ujjlenyomat még nem elfogadott bizonyítási eszköz, mikor még a kriminálpszichológia igencsak gyerekcipőben jár, ráadásul sántikál, hiszen minden lehetséges oldalról támadják ezen tudományág kiteljesedését. Carr regénye pedig pont erről szól, ahogy néhány „renitens" a szabályokra fittyet hányva ered egy torz gyilkos nyomába, fokozatosan feltérképezve a gyanúsított elméjét, amely lassan-lassan nyomra vezet. Hőseink között akad nagynevű doktor (magyar!), oknyomozó újságíró és változásra fogékony rendőr (rögtön három, kik közül az egyik az állomány első női tagja), élükön a későbbi elnökkel: Theodore Rooseveltel. Rendkívül izgalmas, letehetetlen olvasmány A halál angyala, a mai felfogás és élettapasztalat számára meglepő eseményekkel, egy letűnt világ hiteles képével, a bűnüldözés már szervezett, de még igencsak korai fázisából.

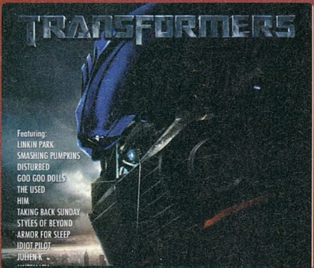
Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

BLAINE LEE PARDOE

Hősi nagyság

A Battletech világ rajongói örülhetnek, hiszen szinte menetrendszerűen megérkezett a legújabb kötet a Beholder Kiadótól, lehet izzítani a szemeket és szemüvegeket (ha van). A helyszín ezúttal Thorinon, ahol lázadók fortyognak az arkón ellen. A vezető megbízására Felix Blucher indul a planétára, hogy rendet vágjon az elégedetlenkedők között. Érkezésekor persze még maga sem gondolta, hogy az ellenfél oldalán Archer Christiforival, a klánháborúk kitüntetett mechharcosával kell majd farkasszemet néznie. Ahogy az már az ilyen helyzetekben lenni szokott, hősünk lelkében is háború dúl, hiszen egyaránt szeretne megfelelni felettesének, miközben saját népe nyomorúságát látva megkérdőjelezi a regnáló hatalom jogosságát. Mindez persze nem új keletű, már-már sablonosnak is nevezhetnénk, ám ettől eltekintve a regény hozza a jól megszokott sci-fi színvonalat, így az olvasók ezúttal sem csalódhatnak. Öveket bekötni, motorok zúgnak, mechek előre!

Beholder kiadó
PC Guru Index:
04.05



Transformers

Warner Music

Múlt hónapban a filmet veséztük ki, ezúttal pedig lássuk, mit kínál a Transformers filmzenéje a hallgatóság számára. Sajnos ezúttal sem a score került a kezünkbe, hanem a „music from and inspirated by" album, amely különböző előadók számait tartalmazza (akad amely elhangzott a filmben, s akad amelyik nem). Innentől fogva egy válogatás lemezről beszélünk, ami olyan nagysikerű zenekarok szerzeményeit tartalmazza, mint a Linkin Park, HIM, a Smashing Pumpkins (lásd lentebb saját albumuk ajánlóját), vagy éppen a Goo Goo Dolls. Ami a legjobb, az a Transformers rajzfilm témájának modern kori feldolgozása, amely az éppen aktuális trendeknek megfelelő hangszerelésben hallható, és még így, modern köntösben is kellemes emlékeket csal elő az emberből. Sajnáljuk, hogy a Steve Jablonsky által szerzett pattogós zenékből egy sem került fel a korongra (ahogy a filmben elhangzó klasszikus számokból sem), és az összhatást tekintve azoknak tudjuk ajánlani ezt a lemezt, akik igyekeznek a lehető legtöbb merchandising terméket beszerezni a filmel kapcsolatban.

PC Guru Index:

03.05

SMASHING PUMPKINS Zeitgeist

Warner Music

A rock szerelmeseinek jó hír, hogy hét évnyi kreatív csőd után megjelent a Smashing Pumpkins új albuma, amelyen az eredeti csapatfelállásból Billy Corgan és Jimmy Chamberlin dolgozott. Szerencsére az új anyagban nyoma sincs a Corgan féle korábbi szintis bohóckodásnak, gyakorlatilag nem találunk számot ezen „hangszer" közreműködésével, helyette tiszta, jófajta rock muzsikát kapunk, erős dobokkal és lendületes gitárszólókkal. Persze ennek megítélése is kétséges, hiszen bizonyosan lesznek, akik visszasírják a régebbi, változatosabb stílusban muzsikáló lemezeket. Az új korong tizenkét dalt tartalmaz, amelyek „elkészítésében" olyan producer-atyaúristenek vettek részt, mint Terry Date és Roy Thomas Baker. Ezen nevek hallatán beugorhat a Guns and Roses, a The Who, Ozzy Osbourne és még sorolhatnám. Aki tehát jó barátságban van a rockmuzsika ezen vonulatával, az most sem fog csalódni, érdemes beszereznie a Zeitgeistet.

PC Guru Index:

04.05

HARRY POTTER and the Order of the Phoenix

Warner Music

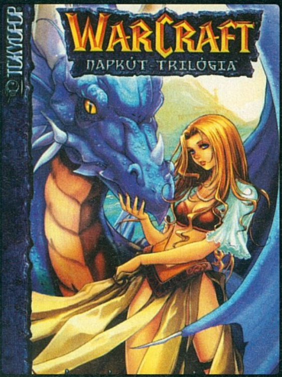
PC Guru Index:

04.05

Mozikban a Potter fiú legújabb mozgóképes kalandja (és itt a végső (?) hetedik kötet...), és ennek kapcsán megérkezett a legújabb filmzene is, a John Williams-i alapokra támaszkodó Nicholas Hooper vezényletében. Sajnos a zenét hallgatva ugyanolyan negatív érzéseink támadtak, mint a filmet nézve, ami természetesen abból fakad, hogy a muzsika tökéletesen követi a mozi hangulatát. Problémánk, hogy amíg a Rowling által papírra álmodott Főnix Rendje egy komor és baljóslatú regény, addig a filmnek ilyen téren se íze, se bűze, steril, mint egy orvosi kesztyű, és ez bizony a zenén is erősen érződik. Mármint olyan értelemben, hogy a sötét pillanatokat csak elvétve találhatunk benne. A zene persze ettől nem lesz rossz, ha elvonatkoztatunk a filmtől, akkor alapvetően egy kellemes albummal van dolgunk, amelyen szépen kivitelezett, nagyzenekarral előadott futamok kaptak helyet. Ha elfelejtjük, hogy ez a zene mihez társul, akkor igen szimpatikus összeállítással lehetünk gazdagabbak, ami képes érdemben lecserélni az ember körül ólálkodó, olykor zavaró csendet.

RICHARD A. KNAAK - JAE-HWAN KIM

WARCRAFT Napkút-trilógia



A Delta Vision Warcraft sorozata az első volt a hazai keleti képregény kínálatból, és ahogy a cím is mutatja, egy régi, sokak által kedvelt világba, Azeroth földjére kalauzolja az olvasókat. Bár a körítés remek, sajnos maga a történet az egyszerűbb fajtából való, s hiába vonultat fel szinte mindent a Warcraft univerzumból – a törpéktől az élőhalottakon át, egészen a sárkányokig –, bizony a cselekmény sokszor klisékből építkezik, olykor már-már gyermeteg egy picit, ezáltal többször hagyatkozik az olvasó esetleges rajongására, mintsem az előttünk zajló események korrekt kibontására. A képregény történetbeli hiányosságát szerencsére bizonyos fokig ellensúlyozza a grafikai megoldás, ami megelégedésünkre az igényesebb fajtából való, ám ahogy a végső értékelésünk is tükrözi, a trilógia első két megjelent kötete még így sem lép túl a barátságos középszer színvonalán (és nem feltétlenül bízunk a harmadik rész minden hibát elsöprő erejében sem...). Ebből fakadóan elsősorban azok figyelmébe ajánljuk, akik szorosabb kapcsolatot tartanak fenn a Warcraft világgal, és szeretnék annak minden szeletét a sajátjuknak tudni.

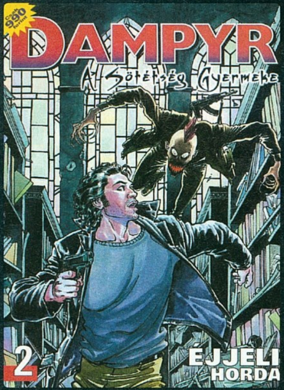
Delta Vision
PC Guru Index:
03.05

SANG-SUN PARK

TAROT CAFÉ 2.

A Tarot Café a Fumax Kiadó meglehetősen bőséges kínálatának egyik igen zavarba ejtő mangája. Zavarba ejtő, hiszen meglehetősen egyedi módon bonyolítja hősei életét, és maga a rajzstílus, a panelszerkezet sem éppen hagyományos – szerencsénkre, hiszen ez csak növeli a kötet(ek) szórakoztatási faktorát. Ahogy a cím utal rá, a helyszín egy kávézó, ahol a főhős – Pamela – jósol kártyából az üzletébe betérő igen furcsa alakoknak. A kis könyvek – amikből eddig kettő látott napvilágot – nem egy-egy történetet mesélnek el, hanem több rövidebb kaland követi egymást, kisebb-nagyobb összefüggésekkel, s a háttérben meghúzódó kérdésekkel, amelyekből minden egyes fejezet végén felvetődik néhány. Válasz azonban csak ritkán érkezik, éppen ezért érdekes a Tarot Café, hiszen miközben furcsa sorsok tárulnak fel a szemünk előtt, és oldódnak meg a kisebb ügyek, addig a nagy egész csak nem akar összeállni. Ebből fakadóan kíváncsian várjuk a folytatást, annak reményében, hogy végre fény derül a főhősünket évszázadokba veszően burkoló rejtélyre.

Fumax
PC Guru Index:
04.05

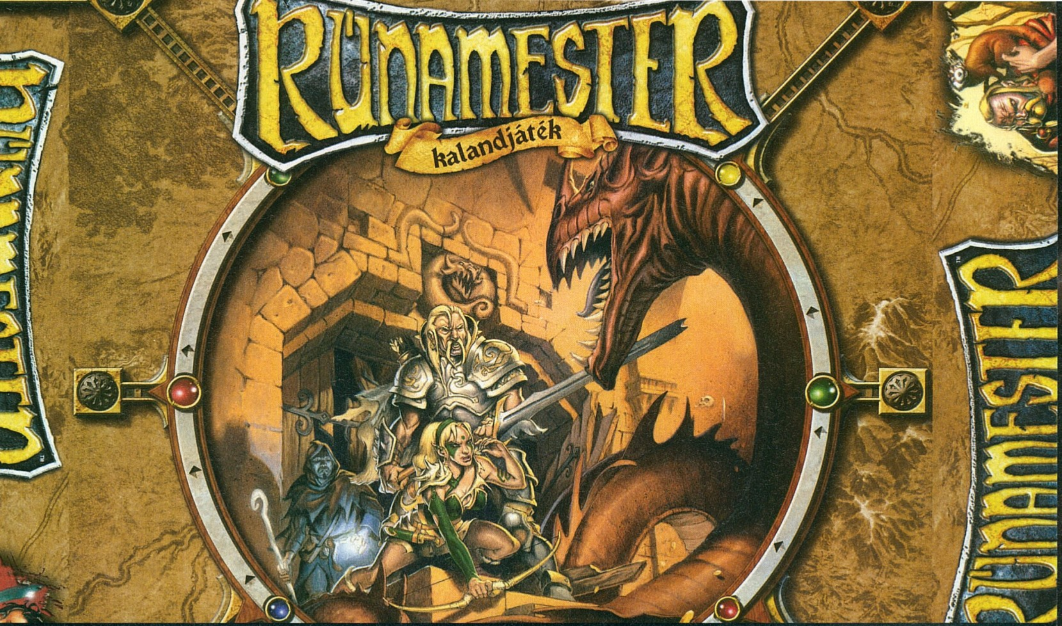


MAURO BOSELLI, MAURIZIO COLOMBO ÉS MAJO

DAMPYR 2.

Ahogy azt már említettük, a Fumax nem csupán a sikeres nyugati és keleti képregényekkel kényezteti az olvasókat, nemrégiben ugyanis belevágott egy európai füzet kiadásába is, tovább bővítve ezzel a hazai műfajok palettáját. Horrorról van szó (méghozzá olasz „termékről"), amiből hosszú évekkel ezelőtt jelent meg utoljára magyar kiadású képregény. Ezen változtatott most a Dampyr, ami furcsa mód a realitásba csempészi be a vámpírok seregét, hogy egy meglehetősen cinikus, ám mégis szimpatikus főhőst küldjön ellenük. A füzet igazi felüdülés a temérdek amerikai és keleti kiadvány után, mind rajzstílusában, mind történetében. Hiába fantasy/horror a cselekmény alapfelütése, mégis valahogy jobban megragadja az embert, jelen van valami megfoghatatlan atmoszféra, ami beszippant, és – talán az európai gyökerek miatt – egészen másképp szórakoztat, mint a már megszokott hazai kiadványok. Ajánljuk mindenkinek, de főleg azoknak, akik irtóznak a sztreccsruhás hősöktől és a keleti alkotók nagyszemű szereplőitől.

Fumax
PC Guru Index:
05.05



Táblás társasjátékokból egyre több jelenik meg magyar nyelven is, melyet természetesen a szerkesztőségben is kitörő lelkesedéssel fogadunk. Nagyjából fél éve kapható már idehaza a Rúnamester című alkotás, amit olyan játékosoknak ajánlunk, akik nem ódzkodnak akár háromnégy órát is eltölteni egy asztal fölé görnyedve. Ebből gondolom már mindenki kikövetkeztette, hogy a Rúnamester egy viszonylag összetett társasjáték, a szabályok elsajátítására nem árt legalább egy órát rászánnunk indulás előtt. Persze az apró mütyürök szétválogatása is legalább fél órát igényel majd – a Guruban mindig egész sereg ember gyűlik össze a különböző kellékek szétbontogatásakor –, úgyhogy miközben bőszen magyarázunk, legalább a csapat kezét le tudjuk foglalni.

A játékban különféle képességekkel rendelkező hősöket alakítunk, akiknek elsődleges feladata a térképen található küldetések teljesítése lesz. Ezekből három nehézségi szintet különböztetünk meg, s jó pár olyan akad köztük, melyet teljesítés után sem szükséges eltávolítani a játéktérről (így mindenki könnyen feltápolhatja magát az elkövetkező körökben). Minden sikeres feladat végrehajtása után tapasztalati pontokhoz jutunk, melyek később szintlépésekhez vezetnek. Karakterünk nagyobb fejlődéseit követően választhatunk, hogy melyik képességünket kívánjuk tovább tápolni, s ezek segítségével később komolyabb küldetéseket is teljesíthetünk. A harc igen összetett – mindenki döntse el maga, ez jó, vagy sem –, mindenféle megelőző csapás és nyavaja kiszámolása után az embernek könnyedén elmehet a kedve a játéktól, de érdemes türelmesnek lenni, nem szabad feladnunk már az első akadálynál, ugyanis ebben rejlik a Rúnamester igazi értéke. Az egyes feladatok leküzdése után karaktereinket különféle felszerelési tárgyakkal, páncélokkal, fegyverekkel vértezhetjük fel, melyeket vagy a szörnyektől megszerzett aranyból vásárolhatunk meg, vagy legyőzött ellenfeleinktől zsákmányolhatunk. Érdekesség még, hogy hőseink mellé csatlakozhatnak különféle fegyvertársak is, akik aztán a harcban nyújthatnak hathatós segítséget (tökéletes ágyútöltelékek, akiket berángathatunk magunk elé), vagy gyógyíthatnak minket (ezekre azért érdemes vigyázni).

A játék végső célja Margath sárkány nagyúr legyőzése lesz, amit általában a legtáposabb játékos fog megtenni, miután már elég erősnek érzi magát, hogy szembeszálljon vele. A gond az, hogy a valószínűsíthető győztes kiléte már nagyjából a játék első fél órájában eldől, hiszen akik kudarcot vallanak az első néhány küldetésen, azoknak rengeteg pénzt és időt kell majd költeniük sebeik gyógyítására. Ettől függetlenül remek kis táblás játék, nem annyira egymás ellen, hanem egymást segítve játszunk benne, ami mindenképp a játék javára írható. Senki ne számítson a Monopoly egyszerűségére, de ha megfelelő időmennyiség áll rendelkezésre, hideg, esős őszi délutánokon, vagy éppen a tikkasztó melegben egy légkondis lakásban tökéletes kikapcsolódást nyújthat.

BIOSHOCK

Régóta várjuk, és most úgy tűnik, véget ér a napok számolgatása. Ha az égiek is úgy akarják – a kiadóról nem is beszélve -, akkor a következő számban már nem csak hírmorzsákkal, elejtett félmondatokkal, de egy teljes, mindent felölelő teszttel jelentkezünk a Bioshockot illetően. Sasát és Grath-et lenyűgözte az E3-on látott verzió, és szerencsére már csak párat kell aludni, s mindannyian meggyőződhetünk arról, milyen az amikor a víz az úr.

FIFA 08

Összel megkezdődik az utóbbi évek legdurvább időszaka, már ami a PC-s játékok világát illeti. Szinte hetente, de legalábbis havonta érkeznek majd a legjobban várt címek, s ennek előszelét már a következő számunkban érezhetitek, hiszen exkluzív tesztet olvashattok az EA egyik legfelkapottabb címéről a FIFA 08-ról. Górcső alá vesszük a megújult irányítást, az új játékmódokat, a kibővült tartalmakat és nem hagyjuk szó nélkül a magyar szinkront sem.

Games CONVENTION

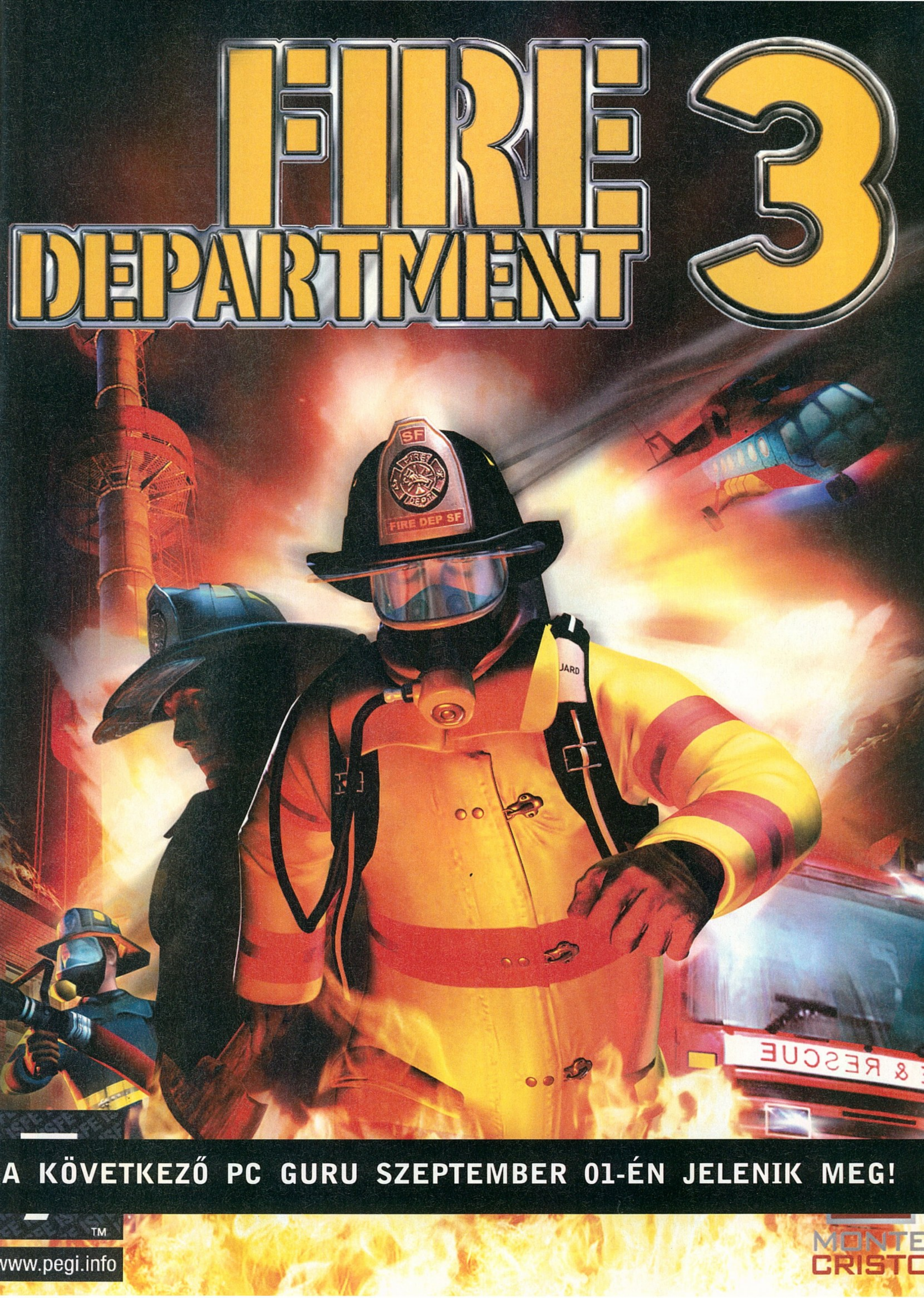
Bár az idei nyárra is jellemző az uborkaszezon a játékkiadást illetően, a kiállítás-felhozatalra aligha lehet panasz. Csapatunk egyik fele alig érkezett meg az E3-ról, augusztus végén ismét útra kelünk, ezúttal Németországba, Lipcsébe, ahol megrendezésre kerül a Games Convention. Reményeink szerint itt még több mindent kipróbálhatunk és nem lesz olyan kiszámítható a felhozatal, mint amilyen Los Angelesben volt. Egy hónap múlva minden kiderül, s reményeink szerint itt, az újság hasábjain is megemlékezünk majd a legnagyobb port felkavaró eseményekről, bejelentésekről, játékokról.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Fire Department 3

A következő hónapban a Monte Cristo egyik üdvöskéje kerül a Guru DVD korongjára, az éppen egy évvel ezelőtt megjelent Fire Department 3, amely – ahogy már a neve is utal rá - egy tűzoltó szimulátor. Aki tehát nem fél a tűzzel játszani, az most a kezébe veheti az irányítást, hiszen a játék keretén belül egy tűzoltóparancsnok képében vehetjük fel a harcot a mindent elemésztő lángokkal.

MINIMUM GÉPIGÉNY: WIN 98/2000/ME/XP, P3 1GHZ PROCESSZOR, 256 MB RAM, 64 MB VRAM

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. szeptember 01-én jelenik meg!



FIRE DEPARTMENT 3
A KÖVETKEZŐ PC GURU SZEPTEMBER 01-ÉN JELENIK MEG!
www.pegi.info

Játékdemók: Dead Reefs / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 / Harry Potter and the Order of the Phoenix / Ratatouille

Animációk: Bioshock / Blacksite Area-51 / Call of Duty 4 /Conan / Dungeon Hero / Empire Earth 3 / Eve: Revelations 2 / GTA 4 / Halo 3 / Halo Wars /Hellgate London /Need for Speed: Pro Street / NHL 2008 / Star Wars: Force Unleashed / Stranglehold / Turning Point / Unreal Tournament 3

Javítások: Command & Conquer 3 v1.06 / Company of Heroes v1.7 / Overlord v1.1 / Quake 4 v1.4.2 / Rainbow Six Vegas v1.05

Mozielőzetesek: 1.18.08 / American Gangster / Golden Compass / Hitman / The Invasion / Wall-E

Shareware játékok: Secrets of Great Art / Ancient Hearts and Spades / Bubble Bay / Charma / Escape From Paradise / Foxy Jumper / Mayawaka / The Dark Legions / The Magicians Handbook Cursed Valley / Venice

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia

Háttérképek: BioShock / Medal of Honor Airborne / Colin McRae: Dirt! (2db) / Medieval Total War 2 / Need for Speed: Pro Street / The Agency (2db) / Tom Clancy: End War (2db)

Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder 0.6.0.3788 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.6 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.01 / AdAware SE Personal v7.0.1.5 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk. NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.70 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

GRAW 2
Demo

Halo 3
Videó

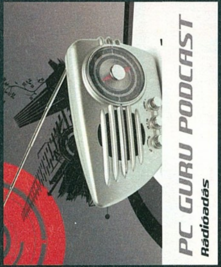
Call of Duty 4
Videó

DVD ROM Dupla DVD

teljes játék: SOLDNER SECRET WARS

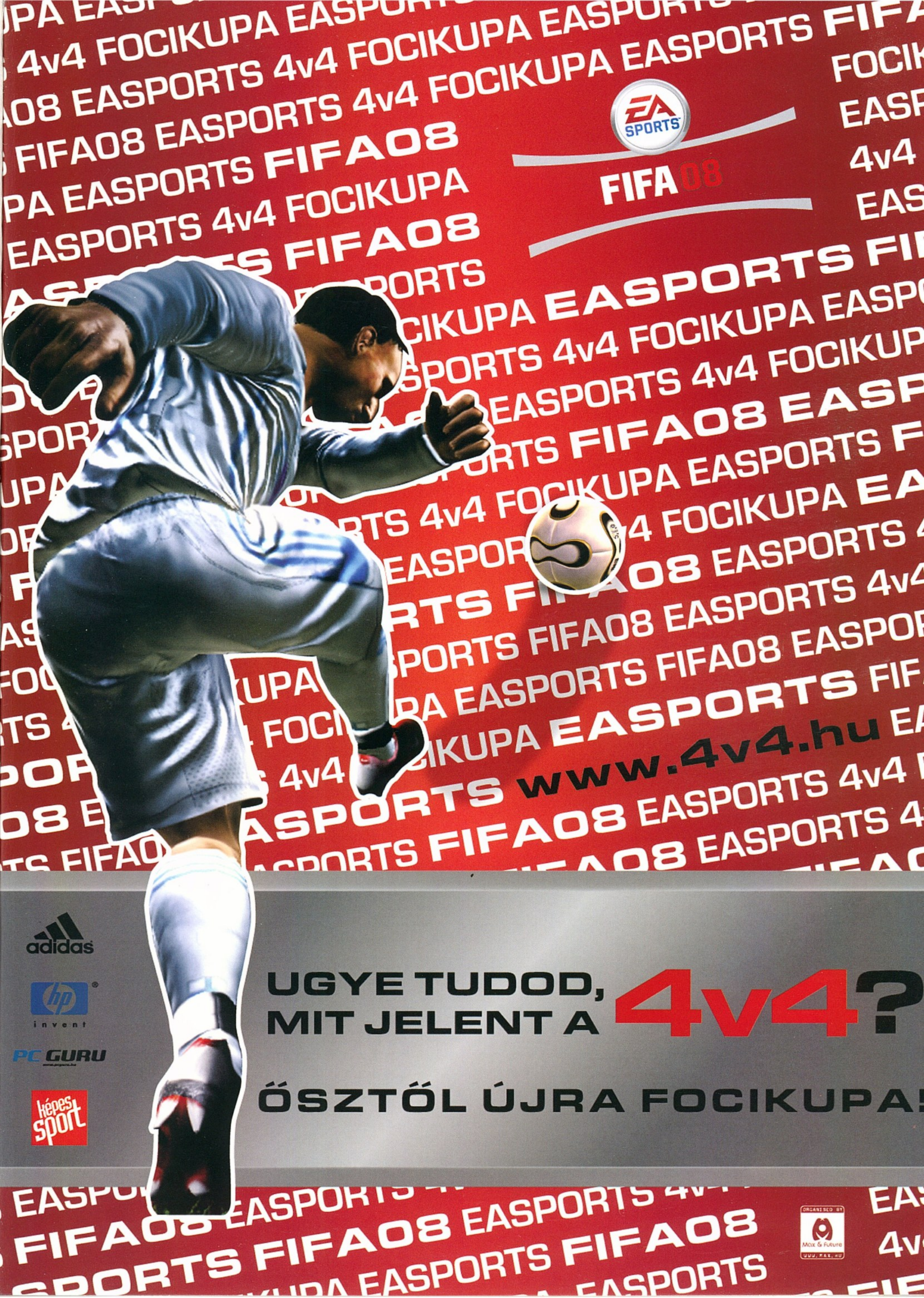
no. 09

PCG Live Tv
Videó



PC GURU PODCAST
Rádióadás

no. 09
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD


EA SPORTS
FIFA 08
www.4v4.hu
UGYE TUDOD, MIT JELENT A 4v4?
ŐSZTŐL ÚJRA FOCIKUPA!
adidas
hp invent
PC GURU
képes sport
ORGANISED BY
Max & Future

A Simpson család
A FILM
MATT GROENING
AUGUSZTUS 9-TŐL A MOZIKBAN!
15 BESZÉLŐ JÁTÉKFIGURA*
A BURGER KINGBEN
EGY JÁTÉK MINDEN KÖLYÖK KLUB MENÜHÖZ A KÉSZLET EREJÉIG.
MINDEN HÉTEN MÁS JÁTÉK
A FIGURÁK ANGOL NYELVEN BESZÉLNEK.
MATT GROENING
BURGER KING
20th CENTURY FOX
*Please refer to menu board in restaurant for Kids Meal options. At participating restaurants while stocks last for a limited time. Cost of toy is included in the Kids Meal price.
BURGER KING and the Crescent Logo are registered trade marks of Burger King Corporation. ©2007 Burger King Corporation. All rights reserved.
THE SIMPSONS TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.